

DISCWORLD: MAGO POR ACCIDENTE





DARK FORCES
EL PODER DE LA FUERZA






OK
PC


OK PC Preview
10


OK PC Pasarela
28


OK PC Pasarela
34


LUMBER: 200
GOLD: 350
OK PC Pasarela
38
CATAPULT
MENU


OK PC Tricks & Tracks
78

Y también:

SUEÑOS HECHOS REALIDAD

Quienes hemos asistido al nacimiento, desarrollo y popularización del videojuego no podemos dejar de congratularnos por la llegada de lo que hace algunos años parecía más un sueño o una utopía que algo con ciertos visos de realidad...

Volvamos por un momento la vista atrás, concretamente a aquellos tiempos en los que en un simple monitor, y en riguroso blanco y negro, dos palitos y un punto se movían para simular el desarrollo de un partido de tenis. La máquina en cuestión no era como para echar las campanas al vuelo, pero resultaba divertida, tanto, que sin pretenderlo se convirtió en plataforma de lanzamiento para un fenómeno que hoy en día ocupa un lugar de privilegio en el campo del entretenimiento: el videojuego.

Desde aquel entonces han pasado bastantes años, en los que este campo, de forma paralela a la imparable evolución de la tecnología informática, ha vivido un permanente avance al que nuestros asombrados ojos han asistido como espectadores inmersos en esa propia corriente renovadora: máquinas cada vez más potentes y sofisticadas, memorias RAM que pasaban de unos pocos kb a megas y de megas a gigas, procesadores que rompían records de velocidad, monitores en blanco y negro que se dejaban inundar por una lluvia de pixels coloreados o cintas magnéticas que se rendían a los disquetes que, a su vez, eran barridos por el CD.

Cambio, constante cambio, y un sueño que nos rondaba por la cabeza a muchos de los fans del videojuego: traspasar el umbral, extender el ámbito del ocio informático a algo más que simples datos binarios almacenados en un cierto soporte. Negar que creaciones como King's Quest VII, Cyberia, Under a Killing Moon, Full Throttle o Hell, por citar algunos ejemplos notables, son pequeñas obras de arte, más cercanas a auténticas películas informatizadas que a lo que estrictamente entendemos por un videojuego, sería negar una evidencia que, para muchos, entre los que nos contamos, supone también la plena realización de un sueño que parecía irreal.

Master of Magic
Conquista mundos mágicos

Para ejecutar la "demo", debes instalarla en un ordenador que posea las siguientes características:
CPU: PC 386/33 o superior.
Memoria: 4 Mb. de RAM (LIM/EMS).
Disco duro necesario
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



Nuestros anunciantes:

Director: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos, Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, "Shaquille", José Villalba Medina, Jesús Hervás, Julián Pérez.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid. Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Bonaplata 45, 1º4. 08034 Barcelona. Tel: (93)280 38 00. Fax (93) 205 28 39.

Es una publicación de



Director general: Julio Goñi.
Director gerente: Francisco Gálvez.
Director de producción: Julio Rodríguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29 Fax: (91)458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: 24602-92 Printed in Spain III-95.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.



FLIGHT UNLIMITED

El nuevo simulador de Virgin y LookingGlass Technologies es increíble. Flight Unlimited ofrece nuevas opciones y es uno de los más realistas, gracias a sus aviones y escenarios, nunca antes vistos sobre la plataforma PC.



DUNGEON MASTER II

Si el Dungeon Master original se ha mantenido a pesar del paso de los años en los primeros puestos de la clasificación de juegos de rol, la secuela promete superarlo en muchos aspectos. Estad atentos durante los próximos meses a este juego que ofrece nuevas aventuras de uno de los primeros títulos del género que apareció en PC.





SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF

Si te gusta el golf, el nuevo título de Core promete unos gráficos espectaculares, además de una increíble jugabilidad a la que predispone la gran velocidad de dibujo de sus gráficos renderizados. Ofrece también la posibilidad de situar la acción desde diferentes cámaras tridimensionales y elegir a nuestro jugador entre la gran variedad de los que ofrece el programa.



THEME HOSPITAL

Este nuevo título de Bullfrog nos introduce de lleno en los entresijos de un gran hospital. Nuestra misión consiste en dirigirlo, tal y como ya hiciéramos con un parque de atracciones en Theme Park, controlando parámetros como los medicamentos que debemos facilitar a cada paciente o los gastos en ayudas a los familiares.



GANADORES ENCUESTA Nº 29

Queremos agradeceros vuestra masiva respuesta a la encuesta que publicábamos en el número 29 de OK PC, gracias a lo cual podremos conocer más directamente vuestras opiniones y adecuar así nuestra revista a vuestras preferencias. Los ganadores de los tres fabulosos "walkmans" digitales que sorteábamos entre todos aquellos lectores que respondisteis son:

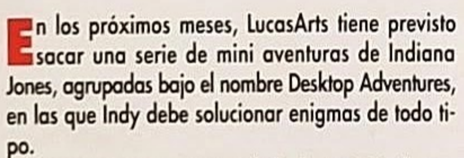
- Jesús R. Hernaiz Lasanta (Barcelona)
- Raúl Villoria Barrio (León)
- Fernando Oliveira Vázquez (La Coruña)

WAVE BLASTER II

Creative Labs, creador de la popular tarjeta de sonido Sound Blaster, presenta uno de sus nuevos productos, el Wave Blaster II. Este subsistema complementario de las tarjetas Sound Blaster 16 ofrece calidad Midi gracias a su chip emulador EMU8000, con lo que se consiguen efectos "Wave" sin necesidad de comprar una nueva tarjeta de sonido.



INDY PARA WINDOWS





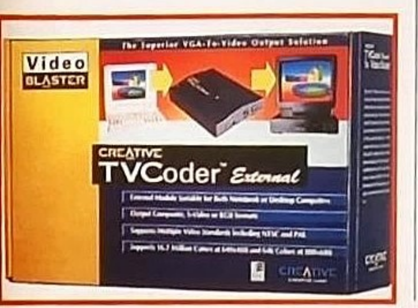
En los próximos meses, LucasArts tiene previsto sacar una serie de mini aventuras de Indiana Jones, agrupadas bajo el nombre Desktop Adventures, en las que Indy debe solucionar enigmas de todo tipo.

Estos juegos se apartan de la línea iniciada con "Indiana Jones y la última cruzada" e "Indiana Jones and the fate of Atlantis", generando pequeñas aventuras de corte arcade.



TV CODER EXTERNAL

Quienes necesiten mostrar sus programas a través de presentaciones en TV o vídeo, pueden contar con esta tarjeta que facilita enormemente las cosas al pasar la señal directamente a los equipos requeridos.



THE ANIMATION STATION

Todos aquellos que quieran crear sus propias animaciones sin recurrir a los clásicos y engorrosos programas de animación pueden acudir al nuevo título de Scops Software que, con su sistema de ayuda rápida, permite crear animaciones con calidad profesional.



TECHNO TRANCE MUSIC CD-ROM

La música techno se ajusta perfectamente a los parámetros que ofrecen los sistemas multimedia. Este compacto, que será distribuido por Erbe en nuestro país, ofrece música Audio CD, junto a vídeos y juegos. Una buena idea para sacarle un rendimiento nada habitual a nuestro PC.



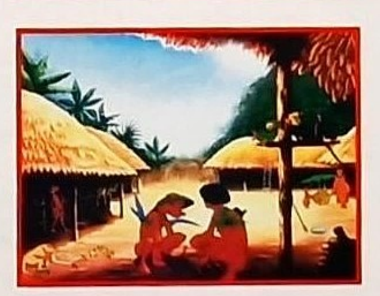


UBI SOFT



La compañía francesa Ubi Soft presenta dos nuevos productos muy interesantes: Rayman es la nueva mascota de la compañía y su primer juego consiste en un arcade de plataformas donde nuestro héroe debe enfrentarse a mil y un enemigos.

En el aspecto educativo aparece Kiyeko, un indio amazonio que nos presenta su tierra. Como narradora de excepción en la versión española, Gloria Fuertes seguirá los pasos de este joven aborigen.



GANADORES 20 JOYSTICKS DEXXA DE LOGITECH

Logitech ha celebrado el sorteo de 20 de sus fantásticos Joysticks DEXXA, entre todos los lectores de OK PC que enviaron el cupón respuesta de participación. Aquí están los afortunados ganadores. !Enhorabuena!

- Miguel A. Galán Jimeno, Santa Cruz del Grío , Zaragoza
- Daniel Ribes Muñoz, Madrid
- Juan Vicente Capilla Gómez, Valencia
- Iñaki Madrid Santamaría, Bilbao
- Alberto José Medina Martínez, Coslada (Madrid)
- Xosé Ramón Vázquez Rodríguez, Bravos (Lugo)
- José Manuel Lozano Delgado, Alcalá de Henares (Madrid)
- Francisco Javier Hurtado Núñez, Sevilla
- Heliodoro Bonilla Rodríguez, Reus (Tarragona)
- Sergio José Martínez Guerra, Logroño
- Gregorio Soto Hernández, Torrijos (Toledo)
- Joseba Zaballa Cessos, Bilbao
- José Carlos Portero Royo, Catalayud (Zaragoza)
- Juan Ramón Díaz Estéban, Alcobendas (Madrid)
- Luis Cyadriñón González, Lalín (Pontevedra)
- Alfonso Soria López de las Huertas, Granada
- David Martín Morillo, Madrid
- LL.R. Sanz Piedrahita, Barcelona
- Victoria Ruiz Pérez, Madrid
- Juan Antonio Molero Pacheco, Archidona (Málaga)

FLASHES

■ Microsoft acaba de presentar Autoplay, un módulo para Windows'95 que ejecuta los CD-ROM de juegos directamente al introducirlos en la unidad, siguiendo las directrices ubicadas en los mismos.

■ Internet también tendrá acceso desde Windows'95. Los desarrolladores se están volcando en el nuevo sistema operativo de Microsoft, añadiendo utilidades muy interesantes.

■ Sybase inicia pruebas de televisión interactiva, en su acuerdo con Bellsouth. Ambas empresas son pioneras en este tipo de televisión que en la próxima década se extenderá por todo el mundo.

MAGIC

El conocido juego de rol de cartas ha sido reconvertido al PC, en una nueva edición que respeta completamente el estilo de juego que ha destacado entre los aficionados al rol durante 1994.





TIR NA NOG

El increíble juego que entusiasmó hace ya diez años a los poseedores de un ordenador Spectrum, aparece ahora completamente remozado de la mano de Psygnosis. Este clásico juego aprovechará completamente el formato CD-ROM para ofrecer una aventura plagada de puzzles imprevisibles y, sobre todo, de un gran sentido del humor.





PC ROL CRUSADERS

La compañía española Digital Dreams Multimedia, presenta PC Rol Crusaders, un nuevo RPG para ordenador, que además incluye un tablero y fichas para disfrutar con él dentro y fuera de la computadora. Este atractivo producto se distribuye principalmente en quioscos y por correo, además de tiendas especializadas y grandes almacenes, y su precio es de 2.995 pesetas.







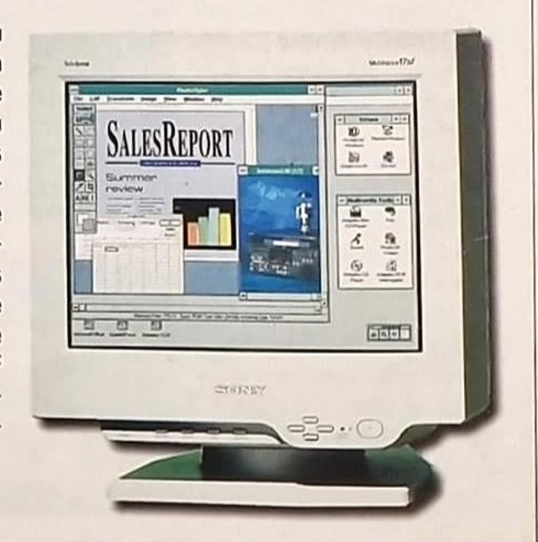
VIRTUAL CHESS

Los amantes de los juegos de ajedrez para ordenador están de suerte con el último producto de la compañía francesa Titus. Este título ofrece un gran nivel de juego con unos gráficos impresionantes y está estructurado mediante una serie de ventanas en las que se proporciona todo tipo de información.



NUEVO MONITOR SONY

Sony España presenta un nuevo monitor de 17 pulgadas para que los usuarios más exigentes disfruten plenamente con los programas, aplicaciones y juegos, ya que la calidad que ofrece el CPD-17SF en sus dos variantes es impresionante.





COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA PRESENTO SU LINEA DE PRODUCTOS AL MERCADO ESPAÑOL

En una concurrida presentación, en la que se dieron cita profesionales del sector y prensa especializada, Coktel Educative Multimedia presentó la línea de productos que desde el 1 de enero de este año ha comenzado a comercializar en nuestro país y que incluye toda la gama de títulos creados por Coktel Vision, Sierra, Dynamix y Bright Star Technology.

El acto, al que asistieron Roland Oskian, presidente de Sierra en Europa, y Christopher Ramboz, manager de ventas y marketing, sirvió para presentar la nueva estrategia del grupo Sierra-Coktel Vision en nuestro continente, uno de cuyos cambios más significativos reside precisamente en situar en su subsidiaria Coktel Educative Multimedia la distribución de sus productos en el mercado español.

Durante la presentación se mostraron algunos de los próximos títulos que se lanzarán en España, entre los que destacaron programas como Woodruff and The Schnibble Of Azimuth, King's Quest VII, Phantasmagoria, Last Dinasty, Lost In Town, Space Quest 6, Police Quest IV, Gabriel Knight, Freddy Pharkas, Aces Of The Deep, Battledrome, Earthsiege, Battle Bugs, Lode Runner o Alien Legacy.

También se prestó especial atención a la gama de productos educativos, dividida en tres líneas: la colección ADI, la colección PLAYTOONS, y la colección Espíritu de Aventura, dentro de la cual se engloba un título del que ya os hemos hablado, Lost Secret Of The Rain Forest.

Muy destacable resulta sin duda la firme intención de Coktel Educative Multimedia de que todos sus productos sean traducidos al castellano, para lo cual incluso se embarcarán en el costoso proyecto de doblar a nuestro idioma todas las voces incluidas en sus programas. Como dato sobre este particular, os podemos adelantar que hemos tenido acceso a la primera versión en castellano del divertido Woodruff, y el resultado del doblaje es sencillamente espectacular...



Roland Oskian, presidente de Sierra en Europa, junto a Virginia Beneroso, de Coktel Educative, en un momento de su intervención ante los asistentes a la presentación.



Birgit Kramer, de Coktel Educative, ayudó a traducir las palabras de Christopher Ramboz, manager de ventas y marketing de Sierra en Europa.

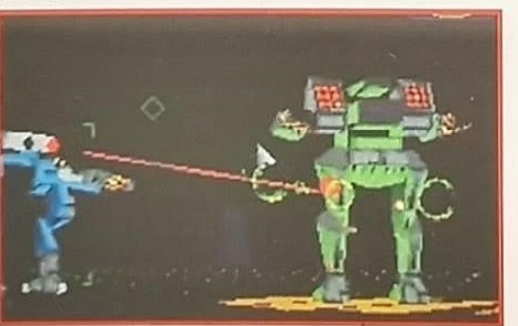
Playtoons



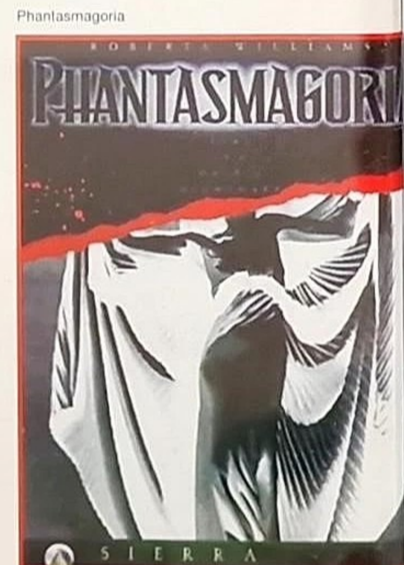
Last Dinasty

Police Quest IV

Battledrome



Phantasmagoria

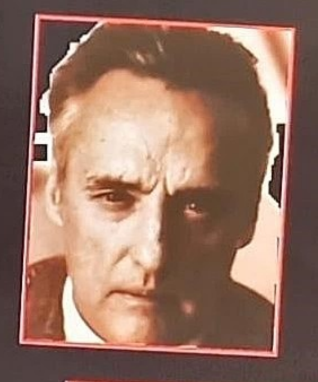


Space Quest 6

























Bienvenido al infierno

STARRING
DENNIS HOPPER
STEPHANIE SEYMOUR
GRACE JONES
GEOFFREY HOLDER

Available on PC CD ROM

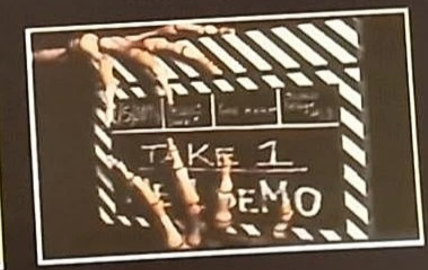


GAMETEK

UNA AVENTURA POLICIACA
DE INTRIGAS EXTRATERRESTRES













El rey del asfalto

Ficha Técnica

OK Preview:-CD	FULL TRHROTTLE
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	LUCASARTS
Distribuidor:	ERBE

La vida en la carretera es muy dura. Ben ha aprendido a cuidarse a sí mismo a base de recibir muchos palos en su vida. Las motos son todo lo que tiene, y ahora un reciente incidente está a punto de romper ese estilo de vida.

Un nuevo reto ha llegado a nuestros PC. Si quieres vivir toda una aventura ponte en la piel de Ben, uno de los últimos motoristas que aman la vida en la carretera.

Ben es el líder de una banda de motociclistas llamada *Los Polecats*. Esta banda ha sido acusada del asesinato de Malcom Corley, quien fundó una fábrica de motos que es la que rige el estilo de vida de Ben. Con la ley pisándole los talones, su única oportunidad es encontrar al auténtico asesino de Corley.

Mientras tanto, el rival de Ben, Adrian Ripburger, está intentando desmantelar la fábrica de motos del padecido Corley para crear una fábrica de furgonetas.

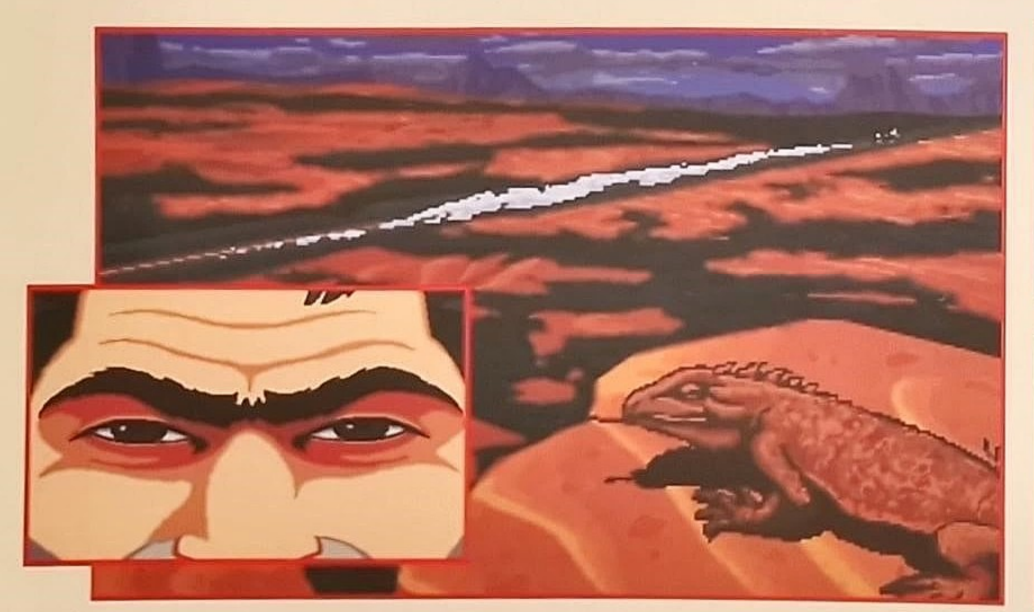
Ben es un amante de las "Chopper" Corley, esas poderosas motocicletas que usan las bandas americanas para vivir la carretera.





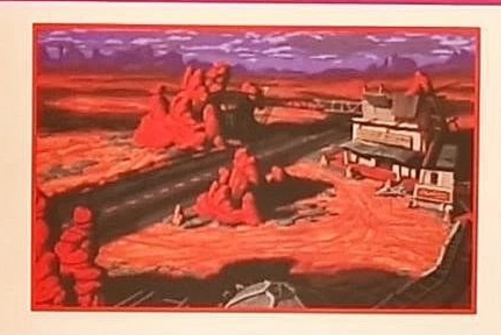

















LOS MEDIOS

Full Throttle utiliza una auténtica película de dibujos animados a pantalla completa. La gran cantidad de gráficos y sonidos manejados en los dibujos del juego es posible gracias al soporte del CD-ROM.

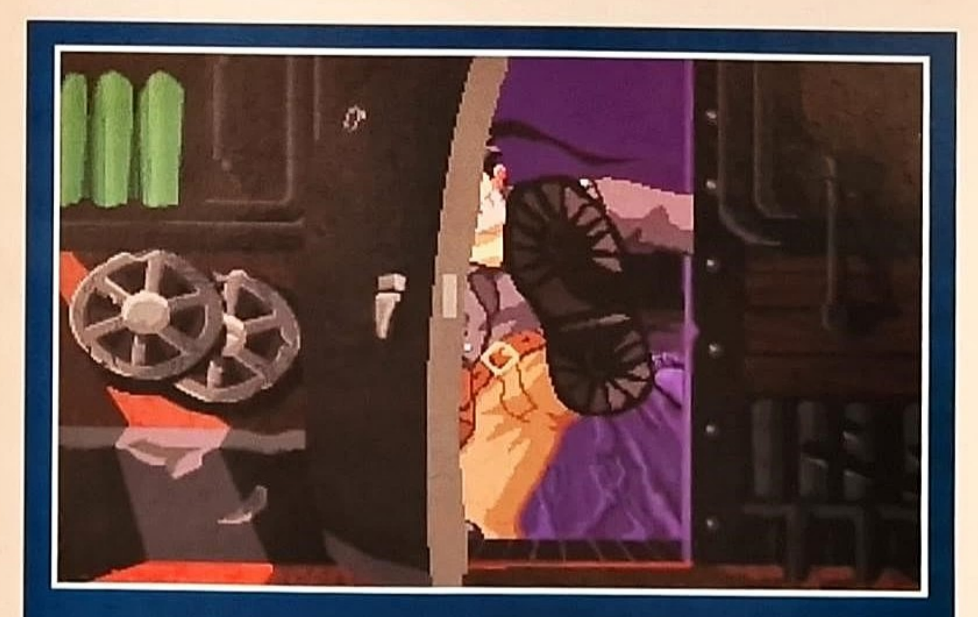


Los gráficos del juego se presentan en animaciones 2D y 3D, según el momento de la aventura. La acción puede ser al más puro estilo arcade, como es el caso de las peleas desde las motos; o al estilo de las aventuras, buscando objetos y utilizándolos. Con Full Throttle está cuidado hasta el más mínimo detalle y estamos seguros de que va a ser un exitazo como ya lo han sido todas las anteriores aventuras de LucasArts.

● ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





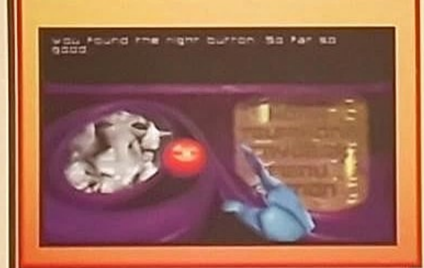
A PATADA LIMPIA

Una de las escenas más divertidas de Full Throttle es la manía que tiene nuestro amigo Ben de entrar en las casas tirando la puerta abajo de un patadón, Algo que será de suma utilidad en más de una ocasión.

El sentido del Universo

Ficha Técnica

OK Preview CD:	COMMANDER BLOOD
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	CRYO
Distribuidor:	PROEIN S.A.

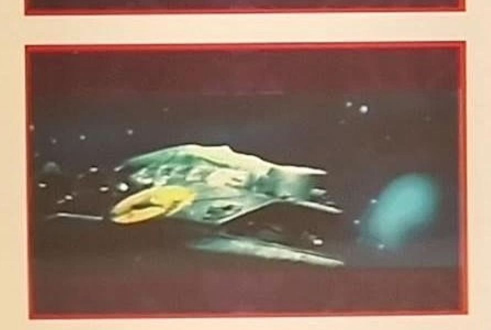


Los programadores de Commander Blood han querido recrear (a modo de ciencia-ficción, eso sí) la manera en que fue creado el Universo. El Big Bang, la formación de los planetas, y en definitiva la vida, son los objetivos a descubrir en este programa.



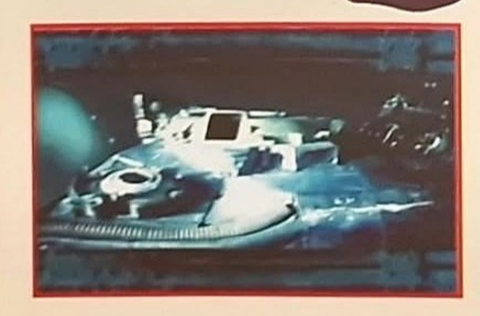
Commander Blood es un androide con inteligencia propia, construido por una mente privilegiada. Fue creado con la intención de que continuara con las investigaciones de su inventor: la creación del Universo. El Big Bang que, durante generaciones había sido motivo de consulta por parte de todos los sabios, filósofos y eminencias en la materia, con pocos o ningún resultado, por fin podría ser descubierto, y con él, el sentido de la vida (pregunta presente siempre en las mentes de todo ser vivo).

A medida que vayamos indagando y avanzando por ca-















da uno de los planetas, iremos descubriendo cosas interesantes, nuevos personajes y viejas amistades, y un largo etcétera de objetos y enigmas.

UN ARGUMENTO MUY PROFUNDO

Como podéis apreciar, a simple vista, más que un juego, puede pareceros un libro de conjeturas cosmológicas, escrito por Isaac Asimov. En realidad, se trata de una aventura que basa su atractivo en la psicodelia con que han sido realizados sus gráficos.

Las digitalizaciones de personajes, naves y planetas son increibles, incluso en movimiento, donde se realza aún más su calidad.



EL CIBERESPACIO

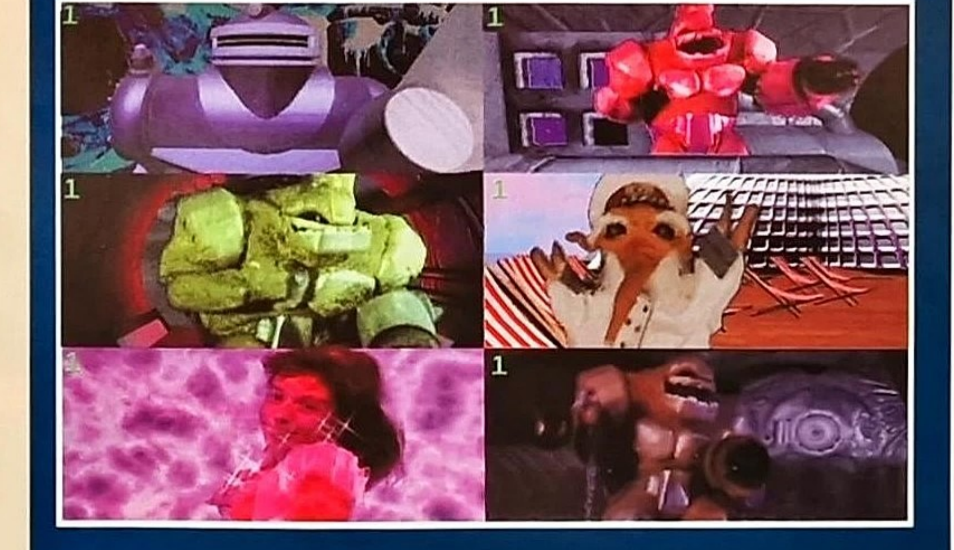
Más de una vez tendremos que introducirnos en este mundo cibernético para conseguir la energía que precisa nuestra nave. Reunir combustible es más difícil de lo que en principio parece.

Commander Blood va a llamar la atención a muchas personas, tanto por lo curioso de su argumento, como por el atractivo de sus gráficos.

● CARLOS F. MATEOS







PERSONAJES DE OTRA GALAXIA

Pintorescos, agresivos, graciosos, bellos, y todos los apelativos que se te puedan ocurrir casan con alguno de los personajes que pueblan el Universo en el que Commander Blood se desarrolla.



Regreso a Athas

Ficha Técnica

OK Preview:	WAKE OF THE RAVAGER
Tipo:	ROL
Compañía:	SSI

La tierra de Athas tiene todavía muchas aventuras que esperan a los más valientes y atrevidos aventureros. Toda la experiencia adquirida en la primera parte será muy útil para acabar con los nuevos enemigos y retos que te esperan.

El mapeado es increíble, hay una amplísima zona por explorar

Esta nueva entrega de la serie Dark Sun está basada en la extensión de las reglas que tienen el mismo nombre, las cuáles pertenecen a la segunda edición de Advanced Dungeons&Dragons, por lo que toda la experiencia adquirida en juegos de rol por ordenador o de mesa, podrá ser aplicada a este juego.

UN MAYOR RETO

Al tratarse de una continuación, aunque la historia y el juego es totalmente independiente, los personajes que creemos o importemos, ya que se incluye una utilidad para ello, empezarán en niveles avanzados de experiencia, no como en la anterior entrega que empezaban en el nivel uno. Así te será más fácil trasvasar las caracteristicas de tus antiguos personajes a este programa. Pero no te confíes. Jugar con niveles avanzados significa luchar contra enemigos que son mucho más peligrosos, aunque más de 200 hechizos estarán a tu alcance.

El mapeado de Wake of the Ravager es increíble, puesto que hay una amplísima zona por explorar en el juego. Cada casa puede contener objetos importantes, cada viajante con el que te cruces puede ser un asesino disfrazado, cada gruta puede ser la entrada a un inmenso túnel, etc. Las posibilidades son sorprendentes.

LA TECNICA

En la versión en CD-ROM que tratamos en esta preview se han incluido voces digitalizadas, las cuáles no estarán disponibles en la versión de dis-













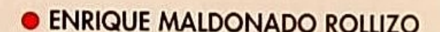


LA MAGIA

Dark Sun es una tierra en la que la utilización de la magia es indispensable. A los magos se les teme y es mejor que sea así. Si creas un hechicero al comenzar la partida, el personaje puede empezar con un nivel siete de magia, esto le permitirá lanzar potentes hechizos como "Bola de Fuego" o "Tormenta de Hielo" que pueden quitar más de 20 puntos de golpe a todos los rivales que estén a tiro, en función de la experiencia que tenga el mago.

quetes. La gran pega de utilizar voces digitalizadas es que el acceso al CD-ROM puede ralentizar mucho el ritmo del juego, por lo que es necesario instalar más de 40 Mb en el disco duro.

El sistema de juego, perspectiva y ambiente gráfico es el mismo que en la primera parte, por lo que no entraña dificultad alguna. Una de las características que personalmente más me gustan, es que los combates se realizan por turnos, lo cual facilita mucho el lanzamiento y colocación de los hechizos, toda una delicia para los amantes de la magia. Pero no os queremos desvelar más secretos de esta espléndida entrega. El mes que viene lo analizaremos a fondo y seguro que no tardaremos en daros su Trick&Tracks.



● ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

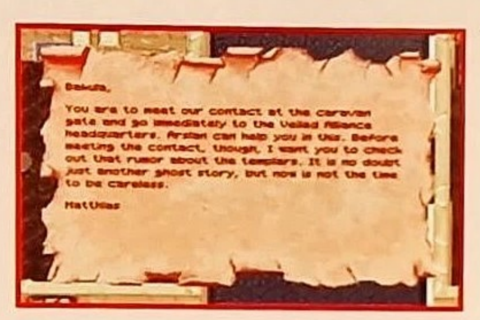








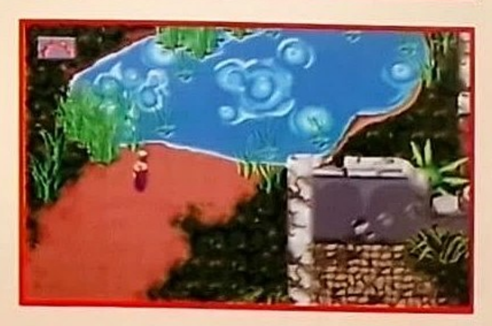












En las puertas del infierno

Ficha Técnica

OK Preview:-CD	HELL
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	GAMETEK
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



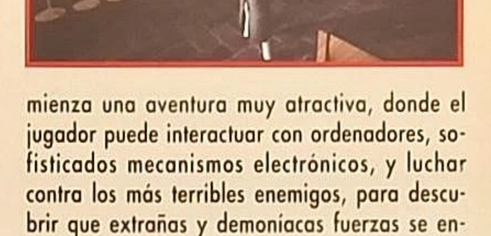
La humanidad llora sus desdichas en un mar de lágrimas. Todo el mundo teme al terrible demonio que ha tomado las riendas del poder en una aventura de claro carácter cyberpunk.

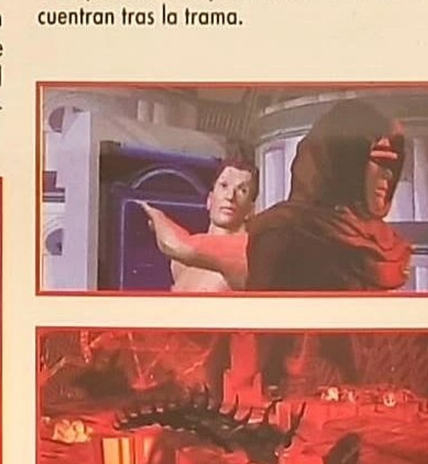






Año 2095. El gobierno controla Hell, el estado del miedo y el terror, donde Gideon, un antiguo miembro del servicio secreto, ha sido declarado fugitivo por delitos contra el estado. Antes de ser atrapado, logra escapar junto a su novia Rachel y, juntos, deben desenmascarar la terrible maquinación que se ha formado entre la clase política por el control del infierno. Con este interesante argumento comienza una aventura muy atractiva, donde el jugador puede interactuar con ordenadores, sofisticados mecanismos electrónicos, y luchar contra los más terribles enemigos, para descubrir que extrañas y demoniacas fuerzas se encuentran tras la trama.

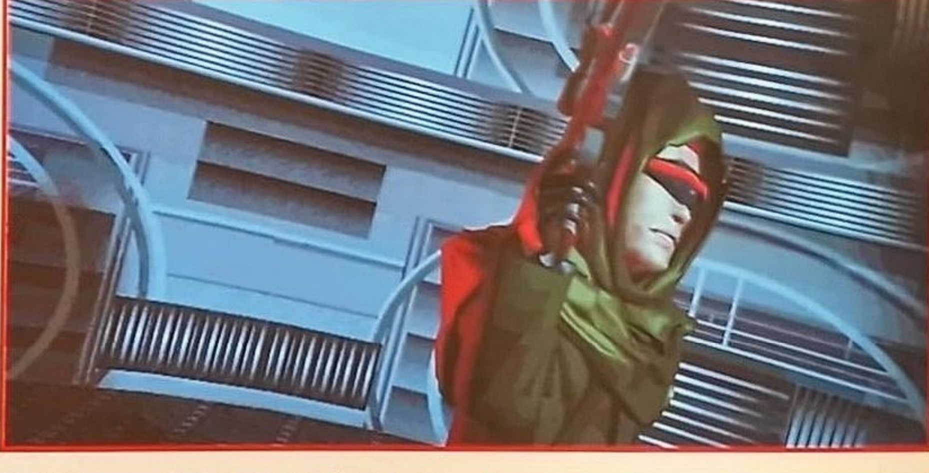


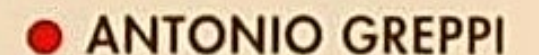




Gametek, y más concretamente el grupo de programación Take Two Interactive, ha creado un programa superespectacular, tanto gráficamente como en su progreso como aventura. No sólo se han empleado unos preciosos gráficos renderizados en la excelente presentación de Hell, sino que también se han aplicado al desarrollo del juego en sí, adquiriendo éste un aspecto tenebroso acorde con la historia. Además aparecen escenas de vídeo multimedia.

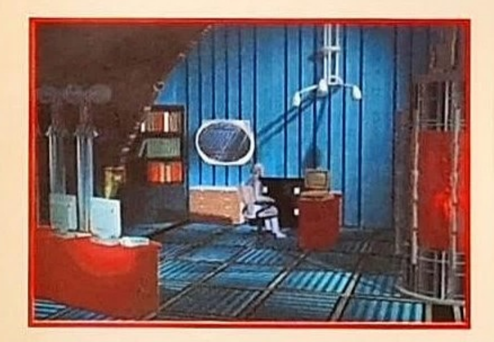
El apartado más cuidado ha sido el sonoro, donde han intervenido más de cincuenta actores, destacando sobre todo a los conocidos Dennis Hopper y Grace Jones. Las distintas melodías son acordes a lo esperado en un juego de este tipo. Hay que aclarar que los textos (que no las voces) están siendo traducidos al castellano en estos momentos, por lo que podréis disfrutar plenamente de este gran "thriller cyberpunk" en los próximos meses.





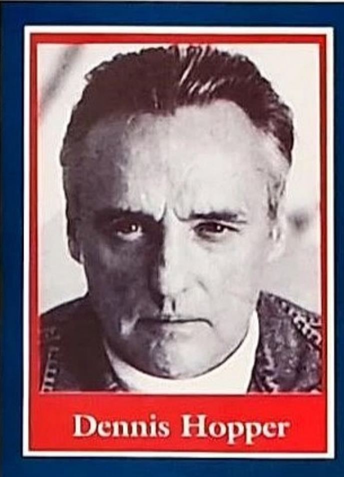
ANTONIO GREPPI

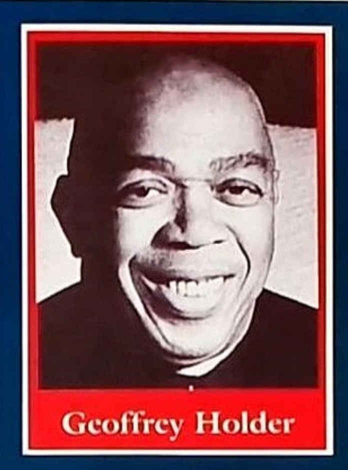


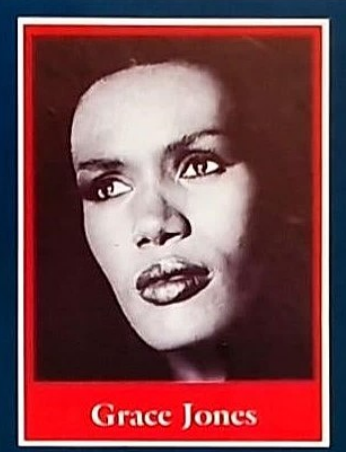


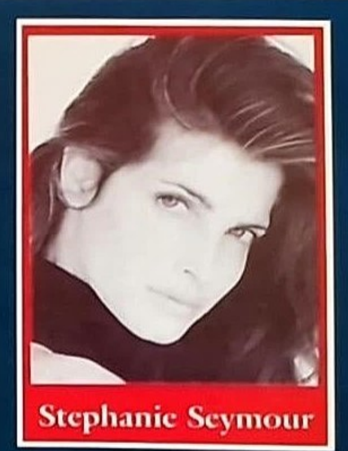












VOCES DE CINE

Cuatro importantes actores de Hollywood han puesto las voces de este interesante CD-ROM. Además del genial Dennis Hopper, intervienen Stephanie Seymour, Geoffrey Holder y la exótica Grace Jones, que ya puso su voz en el excelente Myst.

Amigos espaciales

Ficha Técnica

OK Preview:	GUILTY
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	PSYGNOSIS
Distribuidor:	DRO SOFT



Jack T. Ladd ha sido detenido por una policía interestelar, mientras intentaba robarle el dinero a los conductores de una furgoneta de productos cárnicos y, sin comerlo ni beberlo, se ha visto envuelto en una peligrosa aventura en la que tiene que salvar al mundo.



Juntos, la policía espacial llamada Ysanne y el ratero terráqueo Jack T. Ladd, van a afrontar la misión decisiva: la salvación de un planeta. Guilty es una aventura gráfica que todavía está en proceso de realización, pero aun así, hemos logrado unas instantáneas del producto y aquí os las ofrecemos en primicia.

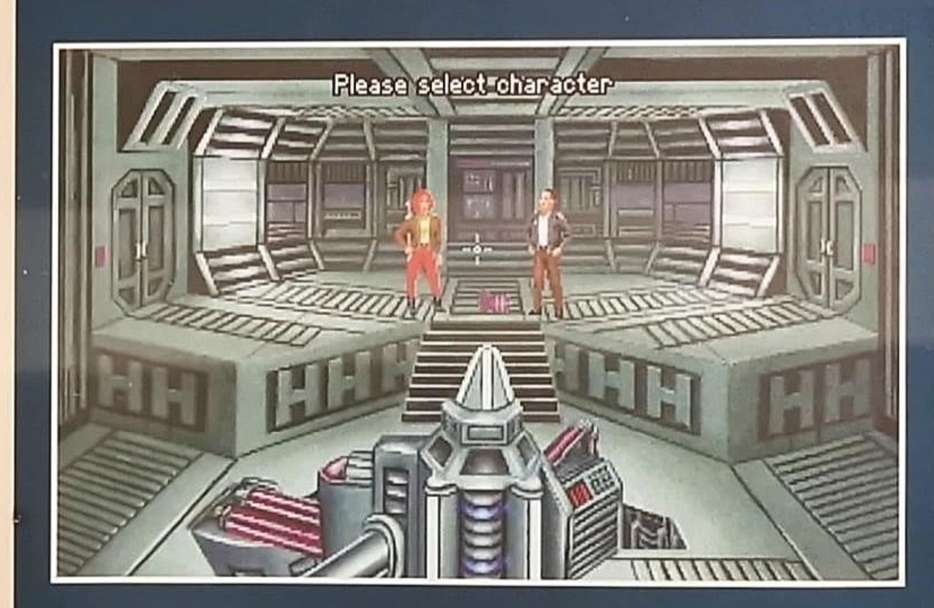




Para los más antiguos en el mundo del PC, agregar que Guilty es ni más ni menos que la segunda parte de un juego tan conocido como es Innocent, que también tenía como protagonista a Jack T. Ladd.

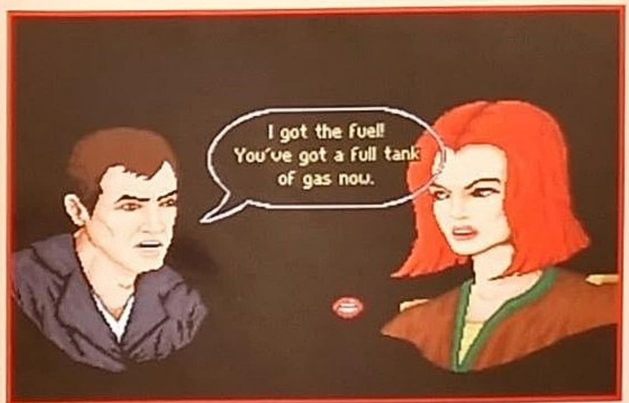
DESPLIEGUE TECNICO

En la realización de esta aventura no sólo se han empleado horas de esfuerzo conjunto de



ELIGIENDO PERSONAJE

Antes de comenzar a jugar debes elegir con qué personaje quieres hacerlo. Dependiendo de si escoges a Ysanne o a Jack, la aventura tomará matices diferentes que convertirán a este programa en dos aventuras gráficas en una.







los programadores, diseñadores y compositores, sino que también se han utilizado medios humanos y técnicos ajenos a la programación general. Conocidos actores ingleses han prestado su voz a los señores de Psygnosis para darle a los personajes un poco más de personalidad.

Guilty promete ser una aventura gráfica excepcional en todos los aspectos y ahora está empezando a demostrarlo.

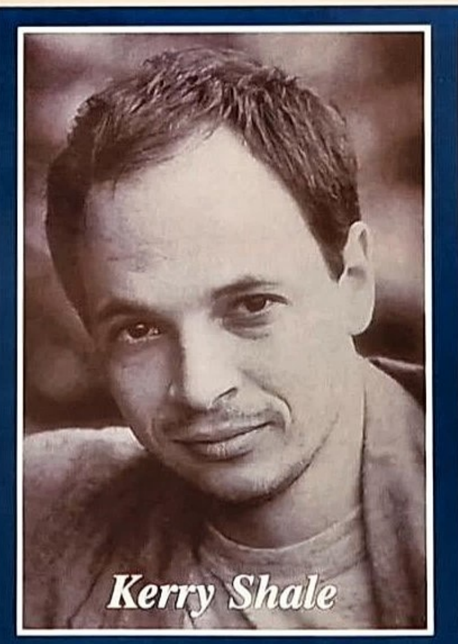
● CARLOS F. MATEOS













DANDO VIDA A UN SPRITE

Para aumentar el realismo de la acción, dos famosos actores británicos han prestado sus voces a los protagonistas, dándoles una personalidad que antes les faltaba.





Galantería ante todo

Ficha Técnica

OK Preview:	ZORRO
Tipo:	ARCADE PLATAFORMAS
Compañía:	CAPSTONE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



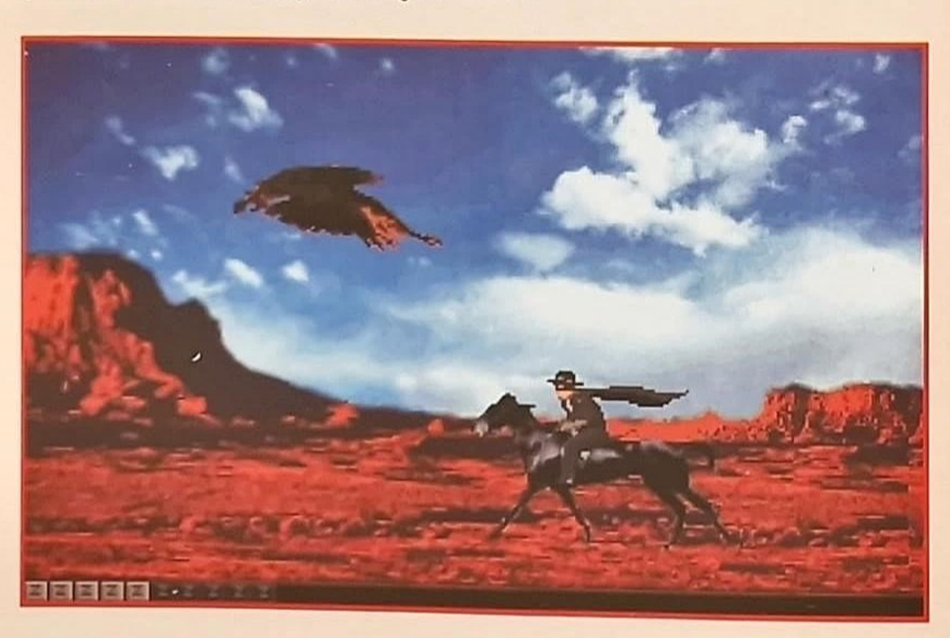
Si alguna vez ha existido un héroe por excelencia dentro de nuestras fronteras, que destacara sobre todo por su galantería, ése es el Zorro. Un pintoresco personaje que firmaba todas sus hazañas con una zeta con la que tatuaba a los que derrotaba.





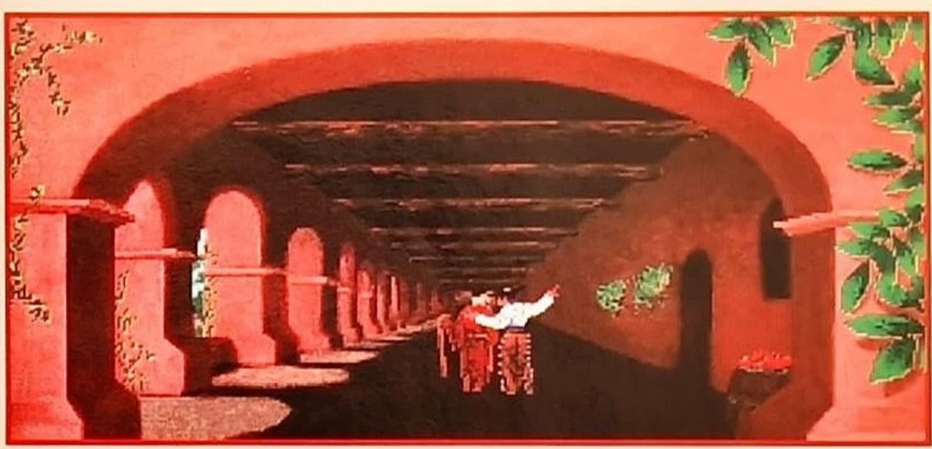
Bajo un estilo de juego basado en el Prince of Persia, Flashback y demás programas de esas características, aparece Zorro, un genial arcade con dosis de aventura que nos introduce en el cuerpo del vengador del antifaz..

Las fases van a ser en su totalidad bajo perspectiva lateral, lo que ofrecerá una vista de la acción muy amplia y típica de este tipo de arcade.



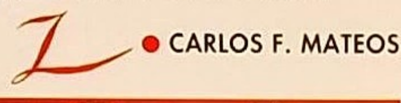








Las fases van a variar entre zonas de plataformas, que formarán peligrosos e intrincados laberintos de los que escapar va a ser toda una proeza, y en segundo lugar, se encuentran los niveles de arcade horizontal en los que debes montar a caballo, esquivando todo lo que se cruce en tu camino.
Los escenarios han sido realizados a partir de la España del siglo XIX, cuando nuestro país sufría el acoso de las tropas francesas dirigidas por Napoleón.
Zorro promete ser uno de los arcades más trepidantes de la temporada en todos los aspectos.
Prepárate para detener a las hordas francesas a golpe de látigo y florete con este personaje tan carismático que no sólo volverá locas de pasión a las damas de la época, sino también locos de ira a los soldados franceses que por más que lo intenten nunca conseguirán atrapar a alguien tan escurridizo como un zorro.



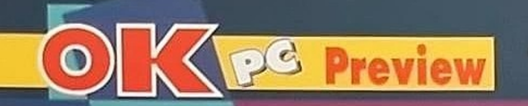
CARLOS F. MATEOS









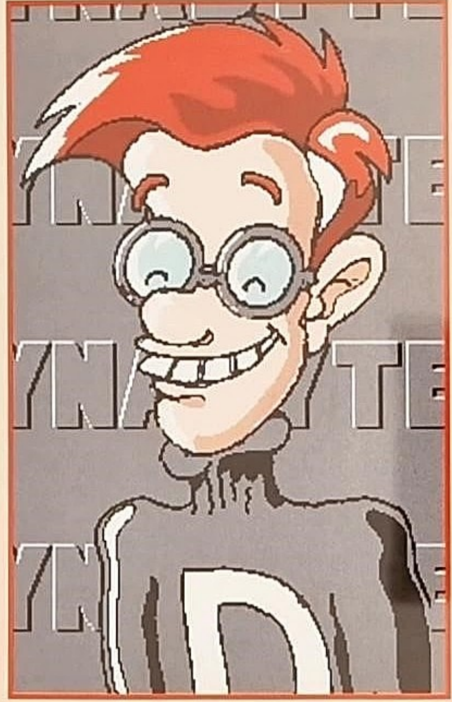


Ficha Técnica

OK Preview:	THE BIG RED ADVENTURE
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	CORE/DYNABYTE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Aventuras en la nueva Rusia



Dino, un despistado italiano, se encuentra de vacaciones en la nueva Rusia. Todo iba muy bien: visitas al museo, compra de souvenirs... Pero pronto se verá inmerso en un terrible enigma político de magnitud imprevisible.





Los cambios políticos han variado considerablemente la faz de la Tierra. Un buen ejemplo de ello es la antigua Unión Soviética, ahora dividida en diversos estados, entre los que destaca por importancia Rusia. The Big Red Adventure (la gran aventura roja) es una aventura gráfica, que con mucho humor, trata de estos cambios a través de Dino, un despistado turista que se verá inmerso en un peligroso complot contra el régimen democrático por parte de antiguos comunistas.

Programado por la compañía italiana Dynabyte, este interesante juego se desarrolla en un bonito entorno Super VGA a 256 colores, donde debemos controlar las acciones de Dino con los más de cincuenta personajes que aparecen en la aventura. Es posible manejar todo el juego con ratón o teclado y las diferentes melodías están inspiradas en clásicas canciones rusas. Además, la mayoría de escenarios cuentan con scroll, con lo que las diferentes localizaciones no se reducen a una única pantalla.

Si te gustan las aventuras gráficas, estáte atento a este juego que dará mucho que hablar en los próximos meses.

● ANTONIO GREPPI



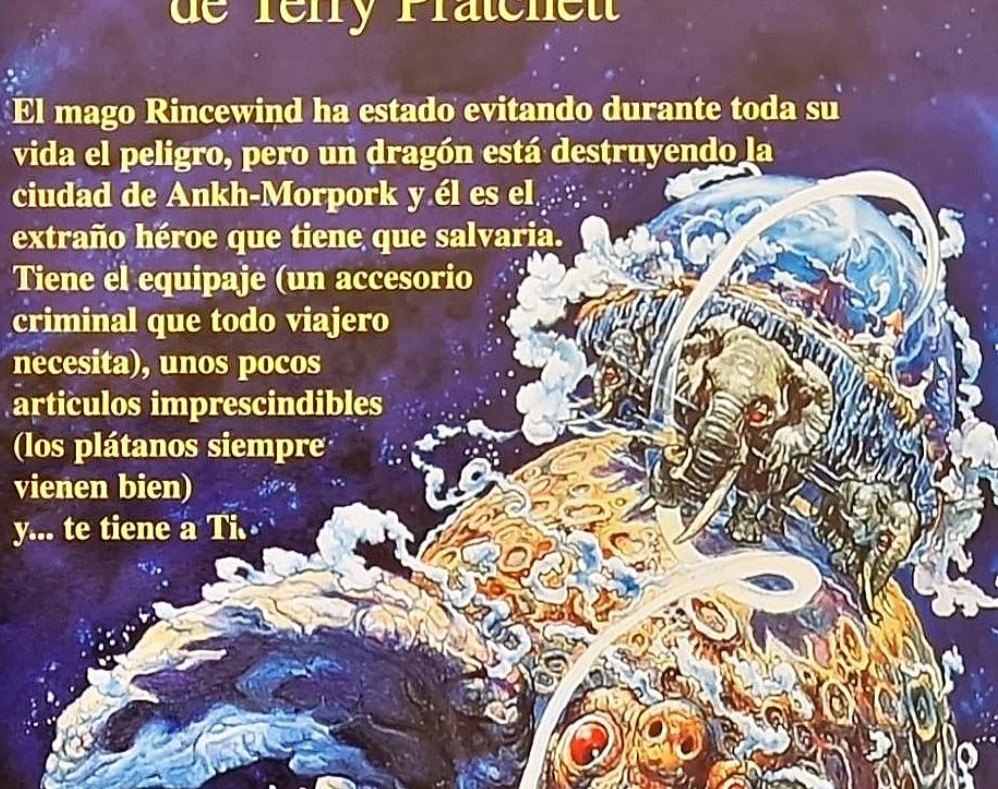


EL

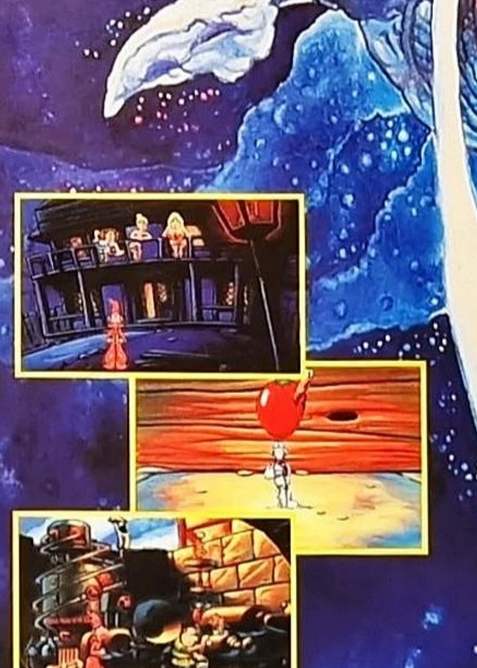
MUNDODISCO®

de Terry Pratchett

El mago Rincewind ha estado evitando durante toda su vida el peligro, pero un dragón está destruyendo la ciudad de Ankh-Morpork y él es el extraño héroe que tiene que salvaria. Tiene el equipaje (un accesorio criminal que todo viajero necesita), unos pocos articulos imprescindibles (los plátanos siempre vienen bien) y... te tiene a Ti.







PERFECT 10 productions

TWG

Moratin, 52 - 4° Dcha. 28014 Madrid Telf. 91/429 52 40

TELEFONO **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61**



Espacio hostil

Ficha Técnica

OK Preview:	DESCENT
Tipo:	ARCADE
Compañía:	INTERPLAY
Distribuidor:	ARCADIA

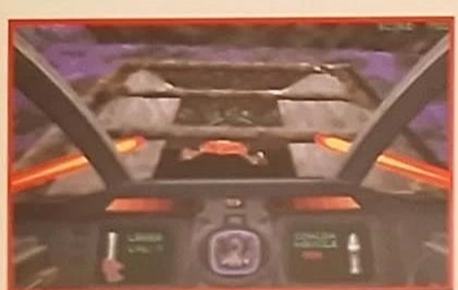
Cada día avanzamos un poco más en el terreno de las tres dimensiones y de la realidad virtual. Wolfenstein 3D fue el pionero de una saga de programas, que, bajo distintos nombres, y con argumentos variados, nos ofrecían una perspectiva muy diferente de los juegos anteriores.

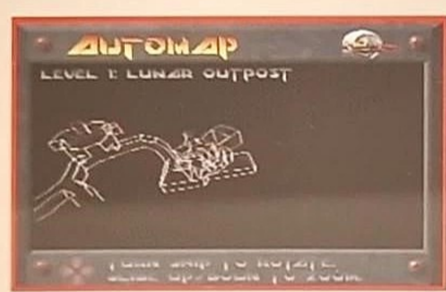
Pasaron algunos años hasta que pudimos disfrutar de la rebelación tridimensional: Doom. Todo aquel que disfrutaba en directo de una partida se quedaba sin habla y con razón. En poco tiempo este producto estaba en todos los hogares de los maniáticos del PC.

Como dato curioso decir que si Doom lo hubiese distribuído alguna compañía, en vez de haber quedado como programa Shareware, ahora mismo sería una de las más poderosas.

Tal fue el éxito de Doom, que al poco tiempo apareció la segunda parte, siendo esta ya distribuída en España por métodos legales.

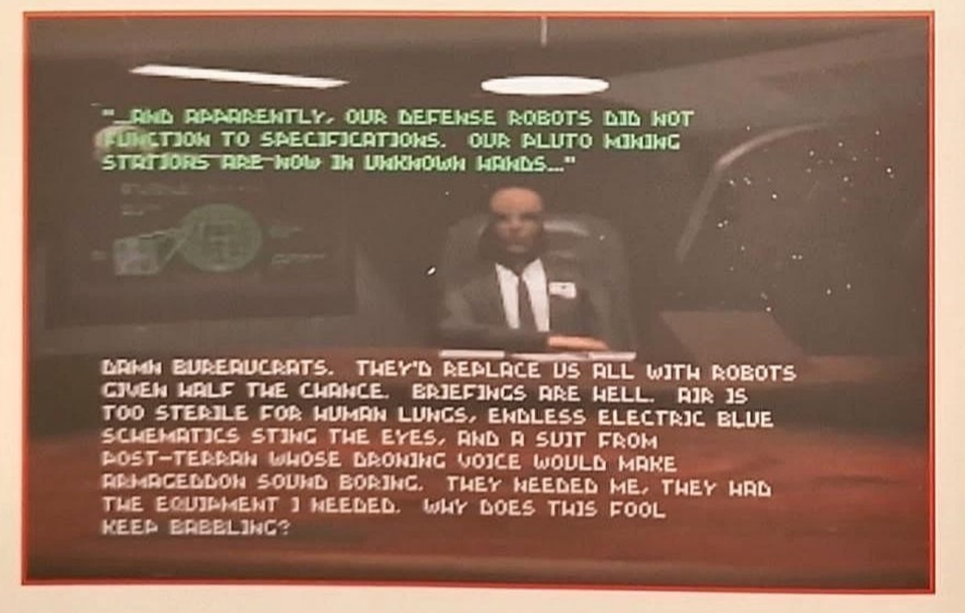














Y así, podría estar hablando durante páginas y páginas sobre esta fiebre tridimensional que nos ha invadido, y que perdura aún, pero este espacio es para un juego que va a revolucionar un poco más este mundillo: Descent.

POCO MENOS QUE REAL

En Descent encarnas a un piloto de naves espaciales que debe entrar en una serie de complejos enemigos, a bordo de su vehículo, para rescatar a compañeros suyos que han sido hechos prisioneros.
A lo mejor, viendo las pantallas que tenéis



NUESTROS ENEMIGOS

Miles de naves y androides, preparados para mantener un duro combate con cualquier contrincante han sido diseñados por el adversario para hacerte más complicada tu misión de rescate. Toma mucha atención a la pantalla de información, y sabrás a quién enfrentarte, y a quién no.













¡AL RESCATE!

Estos astronautas son el objetivo de tu misión. Tienes que rescatarles acercándote a ellos. Ten cuidado de no dispararles, ya que si matas a alguno la misión será abortada apuntándose un fracaso a tu lista.



junto a este texto pensaréis: "¡Buf!, ¡otro más!", pero no es así, pues una vez que os introduzcáis en la acción verdadera, descubriréis la sensación de explorar un mundo tridimensional en todas direcciones. Esta es la verdadera novedad que ofrece Descent; el movimiento es completamente libre, pudiendo incluso desplazarnos al revés, de costado, o haciendo piruetas.
La diversión del jugador va a ser para Descent una meta muy fácil de conseguir.

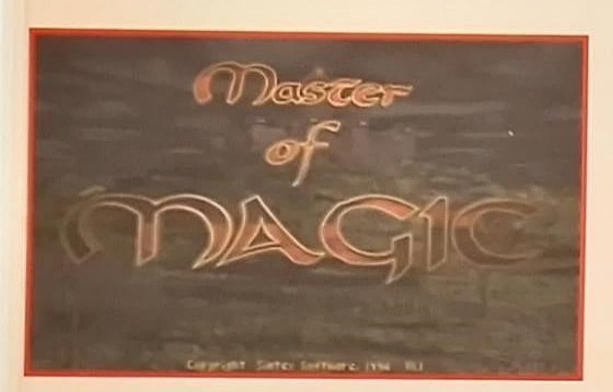
● CARLOS F. MATEOS

Lucha por la magia

Ficha Técnica

OK Preview:	MASTER OF MAGIC
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MICROPROSE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.

Un mundo mágico por conquistar está esperando a un buen líder que sepa hacerse temer y respetar. El mundo de Magic está repleto de agradables y desagradables sorpresas y sólo un buen estratega podrá dominarlo.



Magic es un juego de estrategia que nos recuerda enormemente a Civilization y Colonization, sus dos antecesores, los cuales han contado con una excelente acogida en todo el mundo. Los que estéis disfrutando de alguno de estos productos anteriores ya sabréis cómo manejar el juego desde el principio, ya que el intérprete se ha mantenido muy similar.

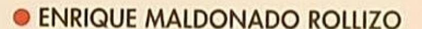
Con Magic puedes elegir entre más de14 magos diferentes, cada uno de los cuales habilidades especiales e, incluso, puedes personalizar uno nuevo. En la guerra de Magic no estarás solo y multitud de héroes te ofrecerán sus servicios por una módica cantidad de dinero. Toda una ayuda.



LA GUERRA

Al mismo tiempo que creas y entrenas poderosas unidades militares, tendrás que construir y mejorar tus ciudades. Lo primero que harán tus escasas tropas será investigar los alrededores de tu capital encontrando numerosos templos y zonas mágicas. En esas zonas puedes encontrar suculentos tesoros y objetos mágicos con los que podrás mejorar las características de tus líderes como en los juegos de rol. Los combates se desarrollan en perspectiva isométrica y cada unidad puede ser manejada independientemente. La investigación de poderosos conjuros será vital para obtener una buena ventaja en la lucha.

Magic promete horas de diversión, como ya lo han hecho Civilization y Colonization, que utilizan esa excelente mezcla entre estrategia, aventura y, en este caso, rol.

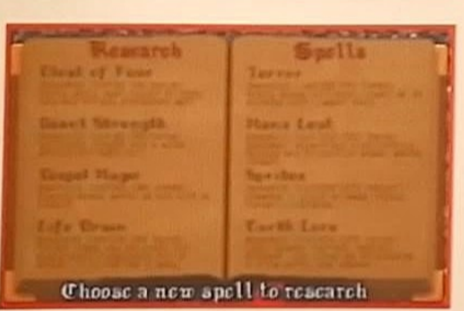


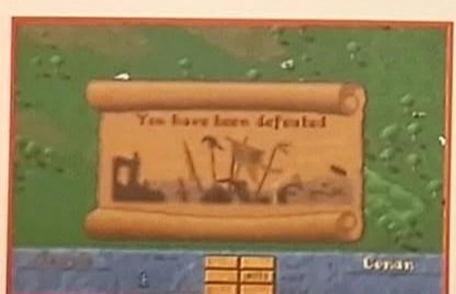
● ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







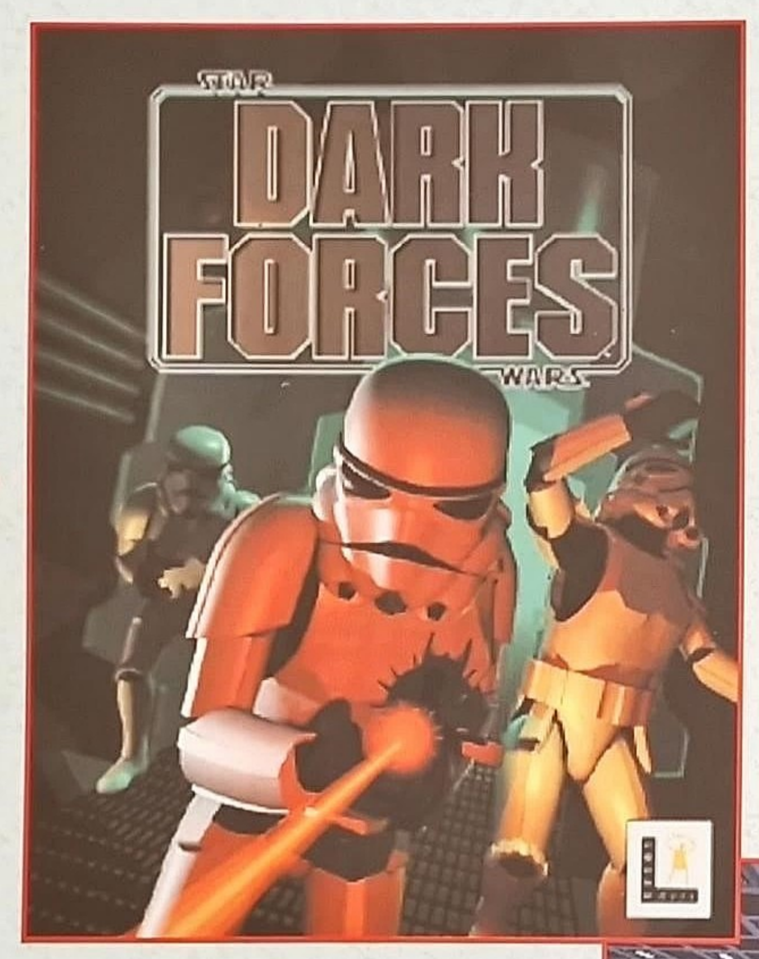






CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: DARK FORCES
- Tipo: ARCADE
- Compañía: LUCASARTS
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386DX/33 Mhz o superior
- 8 Mb RAM
- VGA, Sound Blaster/Pro Audio Spectrum, Adlib, Roland, General Midi
- Ratón, joystick, teclado



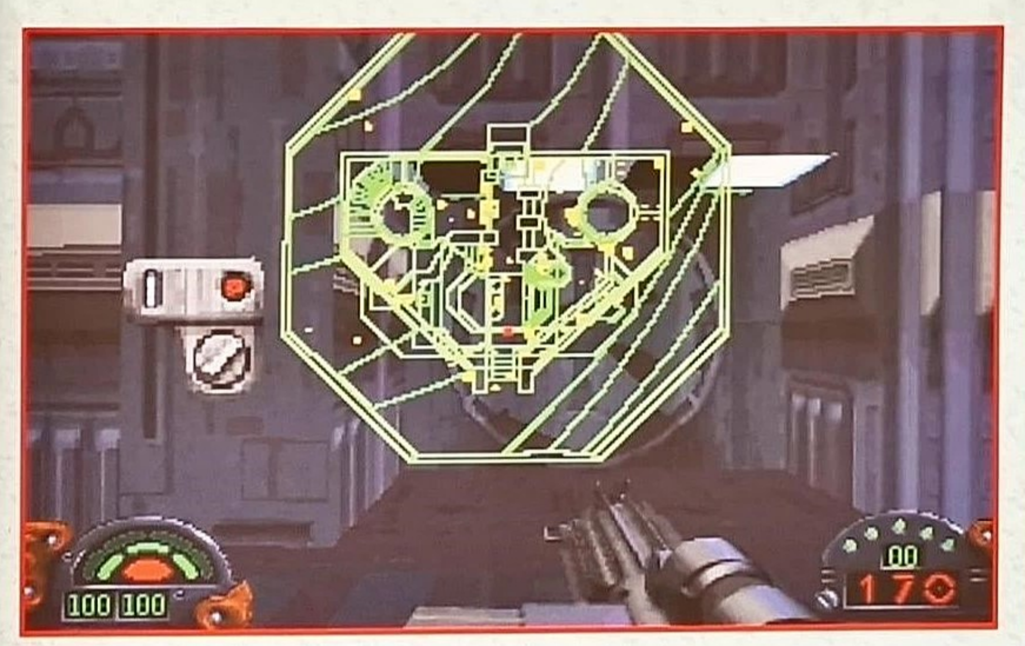
Tras la destrucción de la renovada Estrella de la Muerte, todos creían que las Fuerzas Imperiales habían sido derrotadas, y todas las razas que poblaban el Universo podían respirar en paz, pero en un oscuro lugar, al que nadie osaba llegar, el Imperio estaba creando un nuevo ejército que vendría a provocar el Día del Juicio Final.



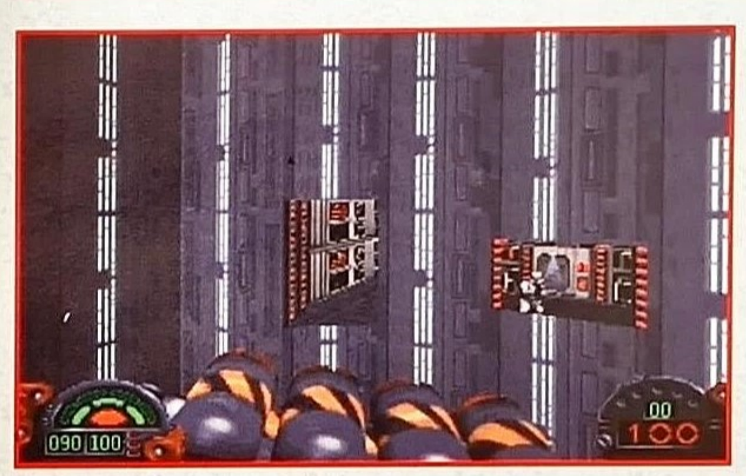
Las Fuerzas Rebeldes que por aquel entonces gozaban de un merecido descanso, algunos en sus planetas natales, y otros formándose en las escuelas de entrenamiento para perfecionar su técnica, nada se esperaban acerca del peligro que se avecinaba.

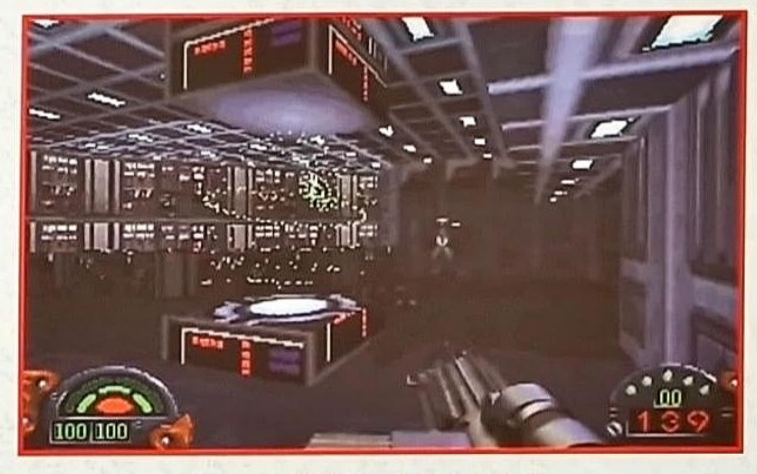


REBELDES CON CAUSA









Su despreocupación llegaba hasta tal punto, que con el tiempo se olvidaron prácticamente de la época crítica que habían pasado durante el dominio imperial.

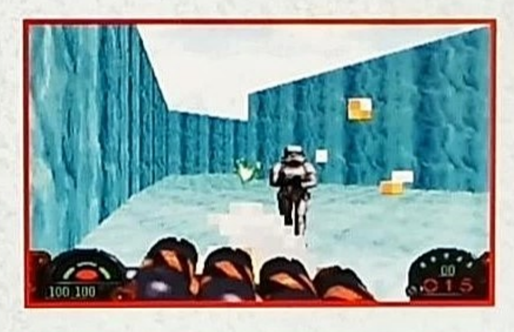
El ataque de la renovada fuerza imperial se produjo cerca de la atmósfera de Tatooine, planeta natal de Luke Skywalker, durante un caluroso y seco día de verano en el que nadie esperaba que ocurriera nada así.

Miles de personas murieron, volviendo de nuevo la guerra y los tiempos de incertidumbre a la galaxia. Por segunda vez consecutiva, las Fuerzas Rebeldes iban a ser el único bastión que lucharía por la paz, pero en esta ocasión te tenían a ti entre sus filas.

LOS IMPERIALISTAS

Estos son algunos ejemplos de los enemigos que te puedes encontrar a lo largo y ancho del mapeado. Van desde un simple guardia Gamorreanos que te atacarán solamente con su lanza, hasta un cyborg con el chip de memoria cambiado.







DICHO Y HECHO

El sueño que todos los aficionados a los juegos de ordenador esperábamos por fin se ha hecho realidad.

Más de una vez se nos pasó por la cabeza la feliz idea de mezclar en un juego la adictividad, la acción y los gráficos de productos como Doom, Wolfenstein 3D y





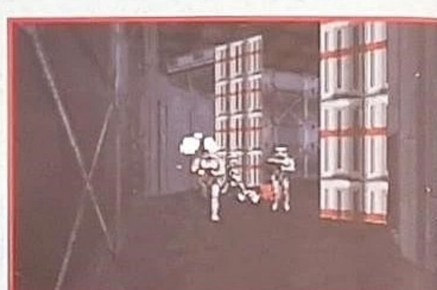














demás, con el impactante argumento y los escenarios de las películas de Star Wars, y de la noche al día, nuestras aspiraciones se han materializado en un increíble programa al que han bautizado con el nombre de Dark Forces, y al que nosotros le vamos a poner el apelativo de "la revolución de la tercera dimensión".

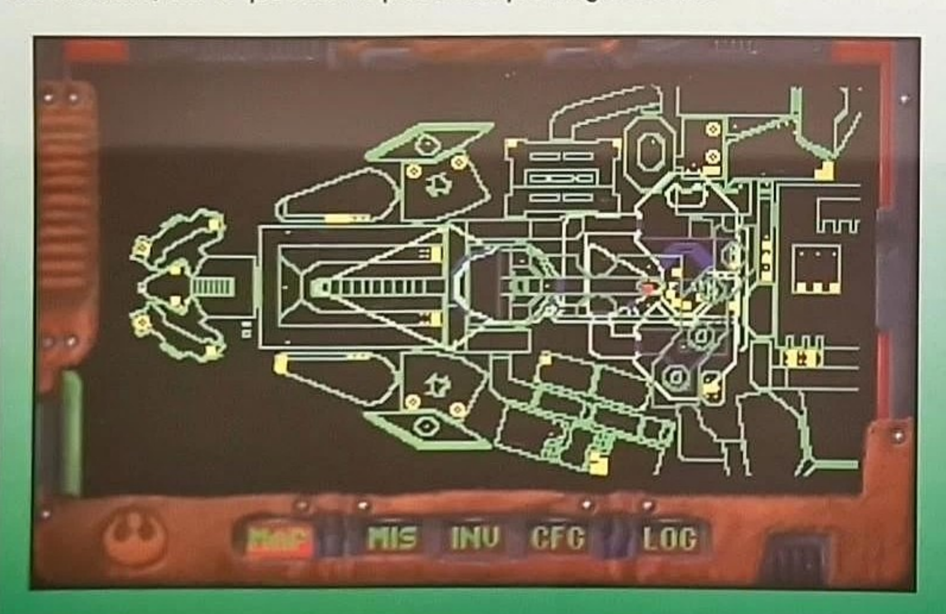
NUEVOS PUNTOS DE VISTA

Dark Forces no sólo no va a parecer a primera vista un juego más de los que tan de



AUTOMAPEADO

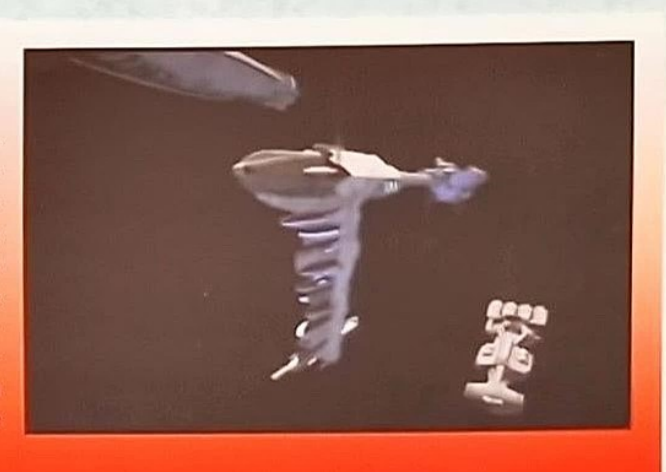
El sistema de mapeado que tiene Dark Forces es comodísimo, pues, a medida que vayas avanzando por el interior de la fase, el mapa reflejará lo que estés mirando en ese momento, con lo que no se te puede escapar ningún detalle.



SECUENCIAS INTERMEDIAS

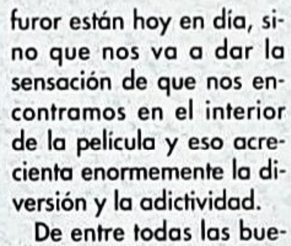


Cada fase tiene un argumento propio, y para que te puedas introducir correctamente en él, los programadores han incluído una serie de secuencias cinematográficas que te explican perfectamente la situación que hay que resolver.







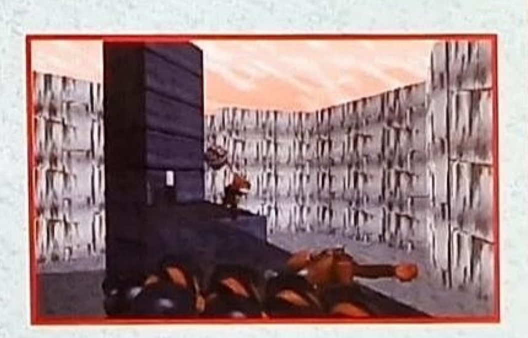


furor están hoy en día, sino que nos va a dar la sensación de que nos encontramos en el interior de la película y eso acrecienta enormemente la diversión y la adictividad.

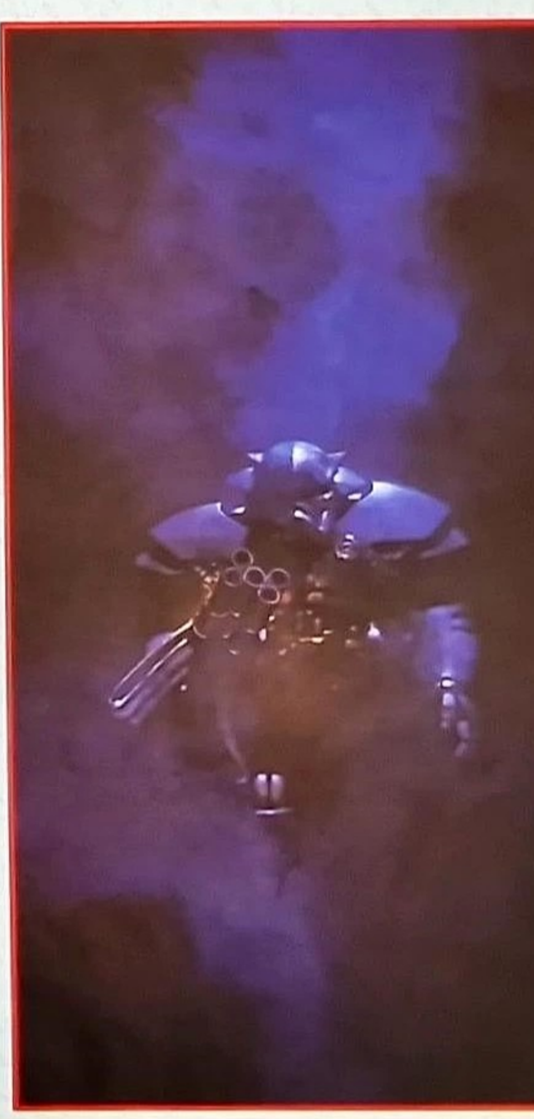
De entre todas las buenas cualidades que posee Dark Forces cabría destacar las siguientes:

- **Escenarios con movimiento propio:** contenedores de desecho, puentes activables y muros rotadores son algunos de los ejemplos.
- **Veinte enemigos diferentes:** desde las numerosas tropas de asalto, hasta los cazarrecompensas, pasando por guardias Gamorreanos, peligrosos androides y alienígenas hambrientos.
- **Ocho armas:** que van desde una simple pistola blaster, con la que empiezas, hasta un poderoso detonador termal que vaciará la pantalla de indeseables.









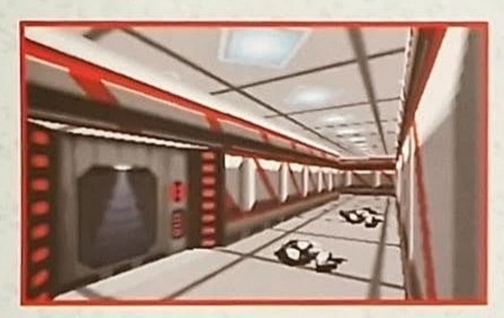


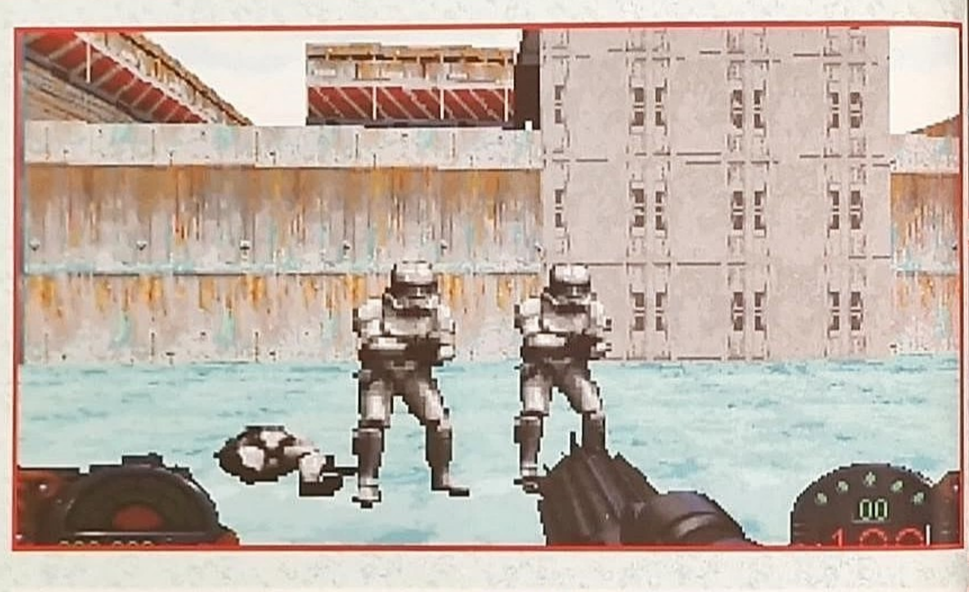


● **Libertad total de movimiento:** no sólo puedes moverte en todas las direcciones horizontales, sino que además tienes la posibilidad de mirar hacia arriba y hacia abajo.

● **Un completo inventario:** que tendrás a tu disposición siempre que quieras, y con el que obtendrás información precisa sobre tus pertenencias.

● **Nivel de dificultad:** que puede variar desde fácil, recomendado para principiantes, hasta difícil, donde sólo los más diestros podrán sobrevivir.











LA FUERZA DE UN BLASTER

El armamento disponible en el juego ha sido adecuado a las exigencias del guión, siendo ahora tan curiosas como un detonador termal, o un fusil bláster.

Al igual que en otros programas de este tipo, las armas más poderosas las tendrás que encontrar a lo largo de la aventura.



ESE FABULOSO EQUIPO



Este es el excelente grupo de programadores que Lucas ha estimado oportuno participaran en la elaboración de Dark Forces. Como podéis apreciar, el número de personas es más elevado que el que se utiliza normalmente para la programación de un juego, pero es que Lucas ha querido hacer de Dark Forces toda una estrella.









● **Controles reconfigurables:** el número tan elevado de joysticks con el que el programa es compatible y la posibilidad de redefinir las teclas hacen a Dark Forces uno de los programas más versátiles del mercado, en lo que a manejo se refiere.

● **Optimizado para Pentium:** sin llegar a sacrificar la resolución gráfica en sistemas más lentos, el programa está optimizado para aprovechar las capacidades de un Pentium.

En definitiva, Dark Forces está predestinado a convertirse en el mito a seguir, en muy poco tiempo, y eso ya nos dice algo, ¿no?

CARLOS F. MATEOS





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: DISCWORLD
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 486DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum
- Ratón

Rincewind ha tenido la desgracia de formar parte de un mundo que nunca se ha acomodado a sus posibilidades. De pequeño, su padre le apuntó a una escuela de magia, descubriendo que su hijo era un completo negado para estas artes, pero aun así hizo posible su ingreso en la Universidad Invisible.

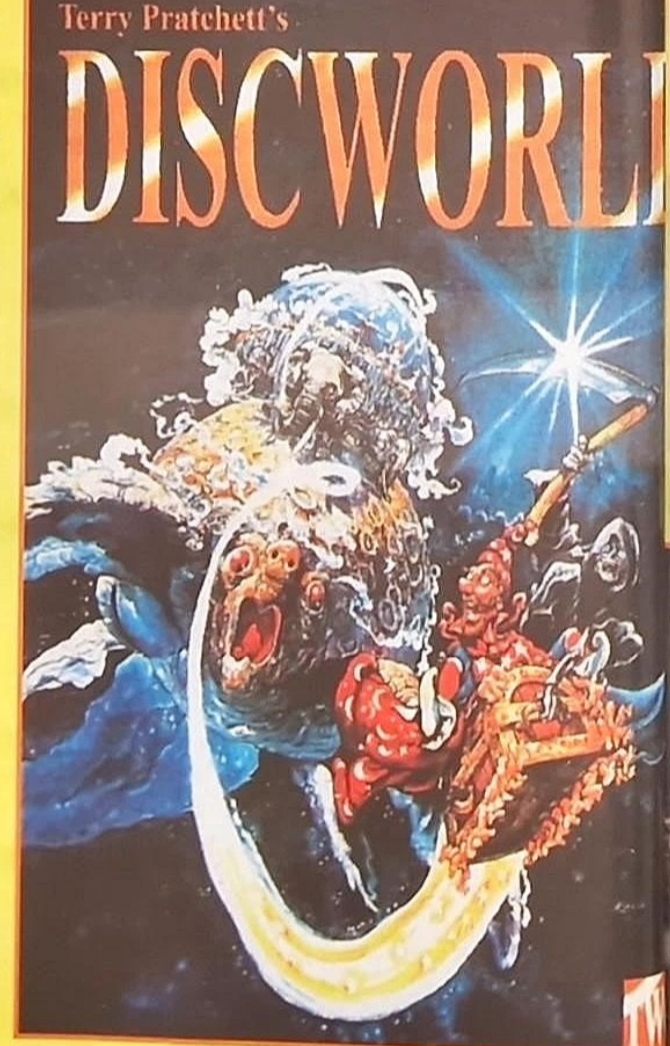
EMBRUJA TU ORDENADOR



Ahora pasa sus días como aprendiz, suspendiendo un examen tras otro, haciendo novillos cuando puede y pasando todo lo desapercibido que puede ante sus maestros.

Pero, tal vez los dioses, tal vez el destino, la cuestión es que para Rincewind la vida va a cambiar radicalmente, para bien o para mal.











UN MAGO MUY MAJO



Esta es la facha del protagonista. A primera vista parece de todo menos un mago, y aun así, su sino es convertirse en el hechicero más poderoso de toda la comarca. Para que te fíes de las apariencias.







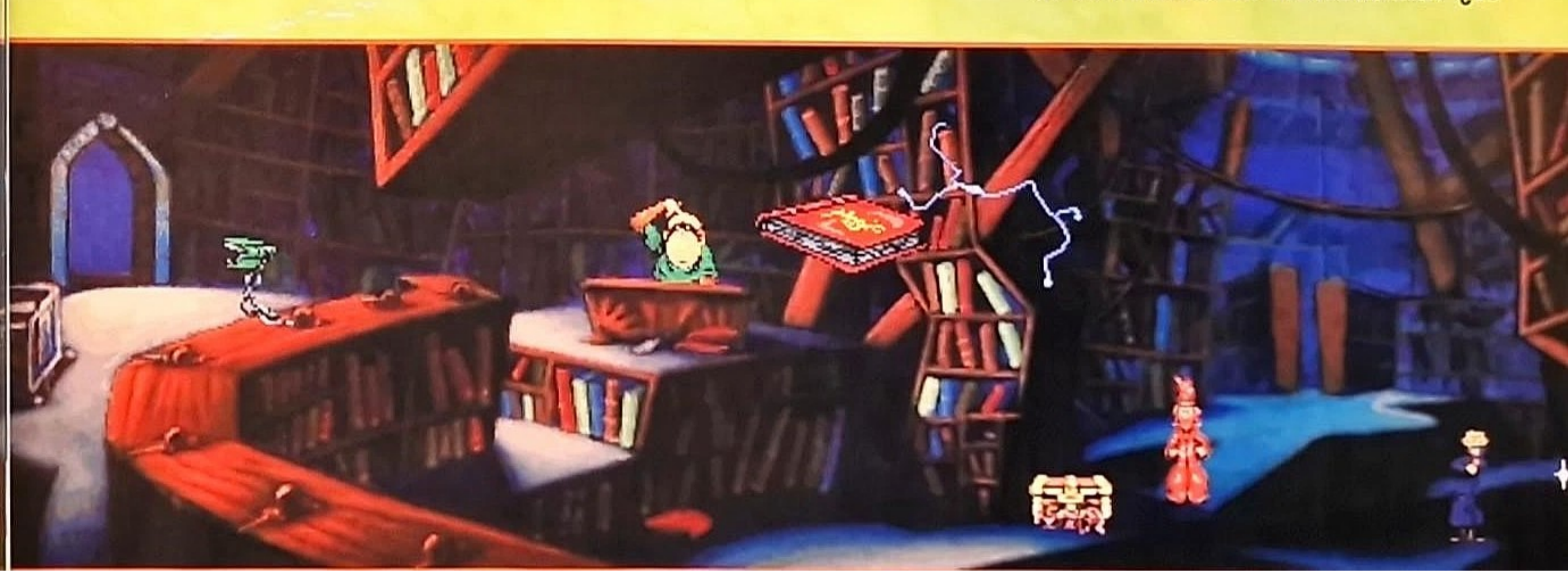


Un día, el director de la escuela le ordenó asistir ante su presencia, cosa harto extraña, pues nunca había ocurrido nada de estas características.

Una vez llegó al despacho, el director pasó a explicarle el problema.

Un dragón había aparecido sobrevolando la comarca, acechando a rebaños y cosechas con su aliento y su voraz apetito. La escuela de magia era la encargada de acabar con él, pues, por supuesto, su reputación estaba en peligro.

Rincewind salió de aquel lugar con un solo pensamiento en la cabeza: ¿Por qué precisamente yo entre todos los estudiantes de la academia? ¿Es



que no hay ningún alumno más apropiado que yo?

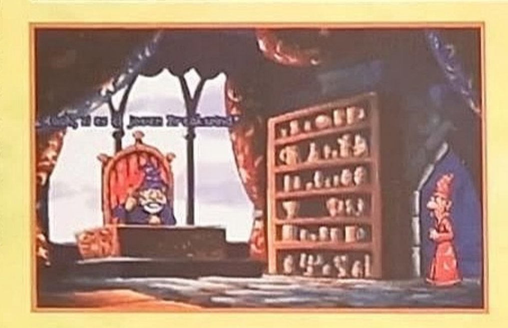
ABRACADABRA

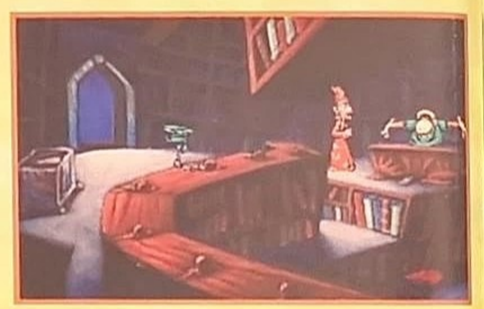
Al más puro estilo de las aventuras gráficas clásicas, Discworld nos introduce en un mundo de magia y fantasía totalmente envolvente y divertido, en el que tenemos que ayudar a Rincewind a convertirse en un mago de pro, capaz de acabar con el poderoso dragón. Los escenarios son tan numerosos como las situaciones ante las que nos vamos a encontrar. Discworld ha sido pensado para aquellos que se creen unos ases de las aventuras gráficas y piensan que ninguna se les puede resistir. Esta, además de tener todo lo bueno de las ya creadas, es decir, buenos gráficos, sonido excelente y un argumento muy atrayente, también cuenta con la posibilidad de jugar en el presente, el pasado y el futuro, pudiendo cambiar en el pasado hechos que en el momento actual hubiesen podido acabar en desastre, y esto, añade un matiz mucho más profundo a la diversión que crea el juego.

TEXTO EN ESPAÑOL



El juego va a ser completamente traducido al castellano a nivel de texto, pero las voces seguirán siendo las originales, que, si bien, quien no entienda el idioma británico no entenderá lo más mínimo, hacen perdurar el ambiente socarrón y divertido del juego.





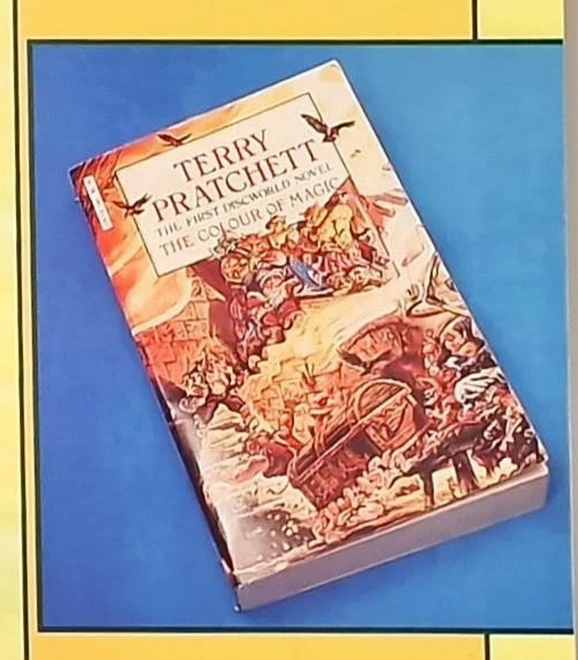








DEL PAPEL A LA PANTALLA



Disworld está basado en un divertido libro del novelista Terry Pratchett, muy famoso en su tierra como escritor cómico. Con esto sobran las palabras a la hora de decidir la calidad de la historia que envuelve al juego.

PATA DE CABRA



Gráficos de brujería, efectos sonoros y músicas hechizantes, un argumento digno del mejor de los sortilegios y unos geniales golpes de humor como amuletos mágicos, son todas las excelencias de Discworld; un juego que tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor de la temporada, y pasado un tiempo, en todo un clásico que a más de uno le gustaría tener. Si eres un incondicional de aventuras gráficas, ésta te sorprenderá; y si todavía no te has atrevido con una, la oportunidad es que ni pintada.

CARLOS F. MATEOS

EL MENU DE DIALOGO



Cuando conversas con alguno de los personajes de Discworld, el juego te da la posibilidad de hablar de tres diferentes modos (alegre, cínico o enfadado), hacer preguntas generales o interrogar acerca de objetos concretos a los que les estamos siguiendo la pista.

OK 91%

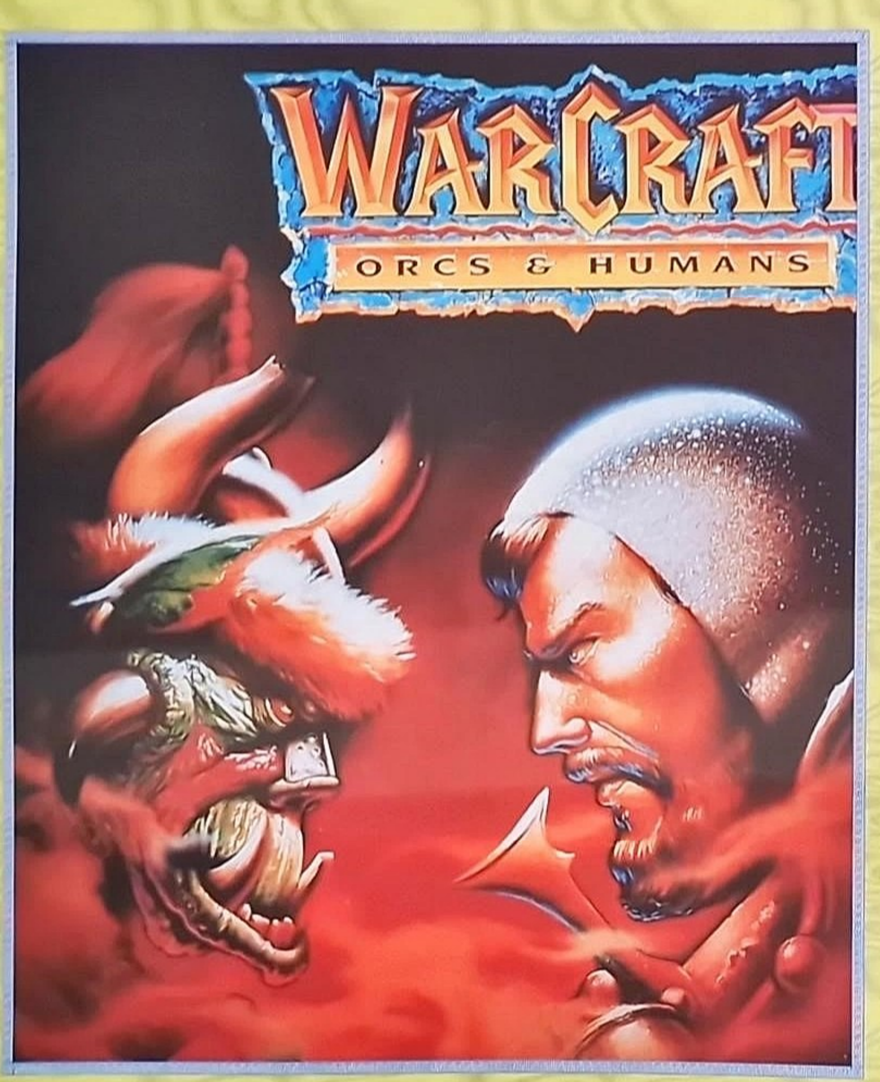
Dificultad:	83
Gráficos :	95
Sonido :	92
Originalidad:	91
Diversión :	93



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: WARCRAFT
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 386/20 Mhz o superior
- VGA
- 4 Mb de RAM
- Ratón y teclado
- Sound Blaster/Pro, Adlib, Pro Audio Spectrum, General MIDI

DEFIENDE TU REINO



La mayor guerra entre orcos y humanos está a punto de desencadenarse. Miles de soldados humanos, a pie y a caballo, apoyados por una gran número de magos y clérigos, están a punto de enfrentarse a la mayor horda de orcos que ha pisado nuestro mundo. Sólo hace falta que alguien comande alguno de los dos ejércitos, ¿te atreves?



Seguramente la mayoría de vosotros sabéis que es un orco, pero para los que no sepáis de qué estoy hablando os diré que los orcos son unas criaturas monstruosas, mitad jabalí, mitad humanos, que siempre van de caza en busca de algún campesino descuidado.






COMIENZA LA BATALLA

Con Warcraft te pones al mando de todo un ejército con la misión de destruir al bando contrario. A primera vista el juego nos recuerda mucho al famoso juego de estrategia Dune 2, en el que tres razas luchaban por el control de la "especia". El sistema de juego es el mismo, aunque Warcraft incorpora un gran número de mejoras con respecto a su antecesor.

Las misiones en Warcraft no siempre serán del estilo "aniquila a tu contrincante". Existe un gran número de misiones diferentes:

■ **CONSTRUCCION:** En las primeras misiones tu objetivo será construir un determinado número de edificios, lo cual es muy útil para aprender la mecánica del juego.

■ **ATAQUE:** El objetivo de estas misiones está muy claro, se trata de buscar a tu contrincante y destruir su poblado. Cada

LA POTENCIA DE LOS HECHIZOS

Tanto los humanos como los orcos cuentan con dos tipos de magia: la magia de los sacerdotes y la magia de los hechiceros.

SACERDOTES



Los hechizos de los sacerdotes se basan en la fuerza que sus dioses, ya sean malignos o benignos, les transmiten. Sus hechizos son siempre utilizados en apoyo a sus fieles seguidores y, salvo que se vean acorralados, nunca atacarán directamente.

■ **SALUD:** Este rezo humano (Cleric) permite restablecer la salud a una unidad que estaba a punto de morir, pudiendo en ocasiones dejarla al cien por cien de salud, en función de la magia acumulada que tenga el sacerdote.

■ **LEVANTAR A LOS MUERTOS:** Los sacerdotes orcos (Necrolyte) son capaces de crear zombies de los muertos en la batalla que siguen sus órdenes durante una buena cantidad de tiempo.

■ **VER LEJOS:** Este poder permite ver cualquier punto del mapa de batalla desde un lugar seguro. Este poder puede ser utilizado tanto por los orcos como por los humanos.

■ **INVISIBILIDAD:** Este rezo humano hará invisible la unidad deseada. Utilizar este poder es muy útil para trasladar ejércitos tras las líneas enemigas sin ser visto.

■ **ARMADURA DEL DIABLO:** Esta armadura es lanzada por los clérigos orcos a sus tropas y las hacen prácticamente invulnerables durante un pequeño espacio de tiempo.

HECHICEROS



Los hechiceros utilizan el poder de la naturaleza para robar la magia de su entorno y producir terribles hechizos ofensivos. Cuando se crea un hechicero, su magia está al cincuenta por ciento, pero con el tiempo aumenta y con ella aumenta la posibilidad de lanzar terribles conjuros.

■ **INVOCAR MONSTRUOS:** Los hechiceros humanos (Conjurer) u orcos (Warlock) son capaces de invocar arañas o escorpiones que seguirán sus órdenes. Cuanta más magia tengan, mayor número de alimañas será creado.

■ **LLUVIA DE METEORITOS:** Este devastador conjuro humano provocará una fuerte lluvia de meteoritos y fuego en una amplia zona del mapa. Las unidades y edificios que se sitúen bajo la lluvia sufrirán un gran daño.

■ **GAS VENENOSO:** Este conjuro puede ser lanzado por los brujos orcos a una determinada zona. Todas las unidades que respiren este gas sufrirán un gran daño hasta que salgan de la zona afectada.

■ **INVOCAR DEMONIOS Y ELEMENTALES DE AGUA:** Tanto los brujos orcos como los hechiceros humanos son capaces de invocar terribles criaturas cuando tienen mucha experiencia y magia. Los humanos son capaces de conjurar a elementales de agua que pueden acabar con un gran ejército y los orcos conjuran a terribles demonios que con dos golpes acaban con cualquier unidad militar.

UN JUEGO PERSONALIZADO



Si tras acabar las dos campañas, una con los orcos y la otra con los humanos, piensas que se te ha acabado el juego estás muy equivocado. Warcraft te ofrece varias opciones para jugar dos personas al mismo tiempo: módem, red y por cable. Además, puedes crear nuevos escenarios y ejércitos e inventarte un sinfín de situaciones.



victoria que obtengas te servirá para descubrir nuevas armas y poderes mágicos.

■ **RESCATE:** En ocasiones tendrás que internarte en siniestras cavernas en busca de soldados prisioneros y rescatarles. En otras ocasiones tendrás que cabalgar a toda pastilla hacia un poblado que está siendo arrasado por el enemigo para salvar a sus habitantes.

■ **VENGANZA:** Otro tipo de misiones consiste en buscar a un traidor y apresarlo o ajusticiarlo.

MODOS DE JUEGO

Existen dos formas de jugar a Warcraft: el modo campaña y el modo personalizado.

■ **CAMPAÑA:** En el modo campaña tú asumes el mando de uno de los dos bandos (orcos o humanos) y tienes que completar una serie de misiones sucesivas hasta acabar con el bando contrario. Estas

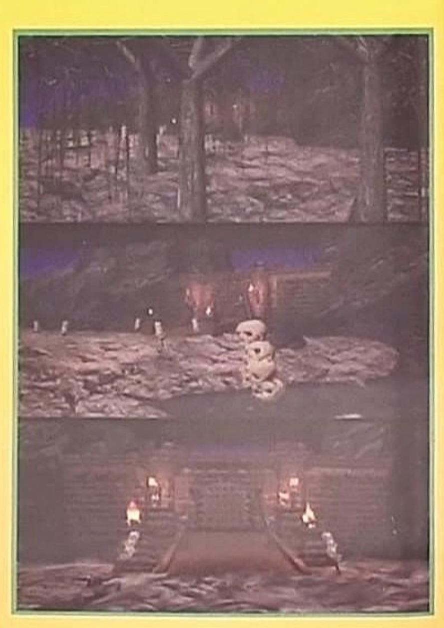




DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES

Warcraft saldrá tanto en formato disquetes como en formato CD-ROM. La diferencia sustancial que incorpora el juego en CD-ROM es que incluye voces digitalizadas que nos explican las misiones antes de cada batalla. Además, en la versión CD-ROM se han añadido un buen número de animaciones a pantalla completa, haciendo que esta versión ocupe más de 70 Mb.







misiones son diferentes dependiendo de si juegas con los orcos o con los humanos, y varía mucho el juego según el bando que se seleccione.

■ **PERSONALIZADO:** Esta opción es una gran novedad frente a su antecesor, Dune 2. Ahora es posible crear nuevos escenarios de batalla, por ejemplo, podemos seleccionar el bando, el número y tipo de unidades, el mapa de batalla, etc.

Para lograr una cómoda victoria es necesario disponer de una buena cantidad de madera y oro almacenados. Para poder conseguir los recursos necesarios tendremos que adiestrar a un buen número de aldeanos que realicen el trabajo.

Todo lo que creemos en Warcraft nos costará dinero y, en ocasiones, también madera. Cuanto más dinero nos cueste una acción, será porque es más valiosa. Uno de los hechizos que más dinero cuesta desarrollar es el de invocar demonios (orcos) o elementales de agua (humanos), con un coste de 3.000 monedas, una cifra impensable en los primeros escenarios del juego.

LA TECNICA

Gráficamente el juego está muy conseguido. El programa está lleno de detalles. Cuando construimos un edificio podemos ver cómo se va levantando sobre el suelo poco a poco; cuando luchamos, podemos observar cómo los soldados se golpean; si utilizamos magia, podremos comprobar cómo salen los hechizos de las manos de los magos; también podremos contemplar el poblado enemigo en llamas bajo nuestros ataques; veremos a nuestros trabajadores cortando leña y explotando las minas, etc. En las presentaciones, así como en los finales de cada escenario, se ha hecho un gran despliegue de medios que nos ofrece una minipelícula a pantalla completa.

POSIBLES CONSTRUCCIONES

Las construcciones de los humanos y orcos tienen el mismo cometido, aunque su gráfico es totalmente diferente.



■ **CUARTEL GENERAL:** Este es el centro de tus ciudades. En él puedes reclutar a aldeanos que te ayuden a recolectar oro y madera. Otra de las funciones que tiene es la construcción de carreteras y muros defensivos.

■ **GRANJAS:** Las granjas son necesarias para mantener a todas las unidades. Cuanto mayor sea su número, mayor será el grupo de soldados y aldeanos que podrás tener a tus órdenes.

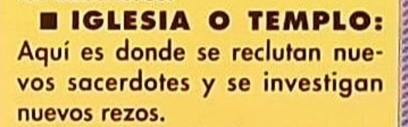
■ **BARRACONES:** Gracias a los barracones, podrás entrenar nuevas unidades militares y construir catapultas.

■ **SERRERIA:** Esta construcción permite construir edificios avanzados y permite la creación de arcos y catapultas.

■ **HERRERIA:** Gracias a este edificio podemos mejorar las armas y escudos de nuestra infantería y caballería.

■ **ESTABLOS:** Con estas cuadras podemos adiestrar a los caballos que son totalmente necesarios para crear a los caballeros.





■ **IGLESIA O TEMPLO:** Aquí es donde se reclutan nuevos sacerdotes y se investigan nuevos rezos.

■ **TORRE:** En las torres es donde los magos y hechiceros toman vida e investigan nuevos poderes.

En cuanto al sonido, Warcraft incorpora un gran número de efectos sonoros que logran una gran ambientación. A lo largo de la partida podemos oír efectos que van desde el rezo de los clérigos de una iglesia, hasta los gruñidos de los orcos. Además, en la versión CD-ROM todos los textos que nos dan las órdenes al comienzo de cada escenario son leídos.

En resumen, Warcraft es un excelente juego de estrategia que te pondrá al mando de la "madre de todas las guerras". ¿Lucharás en beneficio del mal con los orcos? ¿Salvarás a los humanos de las hordas malignas?, ¿o harás luchar a las razas entre sí? La elección es tuya.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









OK 92%

Dificultad:	98
Gráficos :	90
Sonido :	89
Originalidad:	85
Diversión :	96



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: WINGS OF GLORY
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 486/33 Mhz o superior
- 8 Mb de memoria RAM
- 540 Kb de memoria convencional libres
- CD-ROM de doble velocidad
- Disco duro mínimo: 15 Mb



Los primeros pasos de la aviación no fueron muy esperanzadores. En la Gran Guerra, que es como se conoce a la Primera Guerra Mundial, es donde los combates entre aeroplanos empezaron a surgir con todo su esplendor y ahora tú tienes la oportunidad de vivir esta experiencia, reservada a muy pocas personas.

DUELOS EN LA GRAN GUERRA

En los principios de la Gran Guerra la aviación era utilizada para observar las líneas enemigas sin peligro de ponerse al alcance del enemigo. Más tarde, a los aviones se les incorporó una ametralladora, que, posteriormente, se sincronizaría con la hélice y crearía un cuerpo de aviación supermortífero. En esta época la aviación ya se utilizó para atacar convoyes, para destruir aeródromos enemigos, para anular a la aviación enemiga en luchas aire-aire, para derribar globos de observación y para bombardear, aunque las primeras bombas se tiraban con la mano.

PILOTO AUTOMATICO

Por supuesto los aviones de la Primera Guerra Mundial no tenían un dispositivo de piloto automático ni cualquier otro mecanismo electrónico, pero en Wings of Glory nos lo han incorporado con sólo pulsar la tecla "A". Gracias a ella podremos ir directamente a la acción tras encender el motor de nuestro aeroplano. Una opción muy interesante para los que tengan prisa por probar sus aptitudes como pilotos.





TODA UNA AVENTURA

Todas las misiones que tenía que cumplir un piloto de la época se te ofrecen ahora en este magnífico simulador. La acción se remonta a 1917, en los albores de la contienda, y para situarte mejor en la época el juego ,comienza con una película en blanco y negro que te muestra un fragmento de la lucha en tierra y termina con una combate aire-aire.

Una vez terminada la presentación se nos muestran tres posibilidades:

■ **EMPEZAR O CONTINUAR:** Esta opción sirve para jugar en el modo campaña donde seguirás una historia que transcurrirá durante toda la contienda. En este modo generalmente volarás una vez al día, el resto del tiempo, hablarás de viva voz con tus compañeros y examinarás los nuevos aeroplanos que llegan al hangar. Conversar con tus aliados será muy útil, ya que te darán valiosísimos consejos para salir al aire. En caso de que mueras en una misión, se te ofrecerán dos alternativas: ver tu entierro o









"ALTA TECNOLOGIA"

Wings of Glory te ofrece una gran variedad de aviones a pilotar. Tal vez, los aviones más famosos de la época fueron el Sopwith Camel y el Spad XIII de los aliados y sobre todo el Fokker Triplano que tan famoso se hizo por el Barón Manfred von Richthofen, más conocido como el Barón Rojo. Estos aeroplanos no tenían casi prestaciones en trepada y velocidad y los pilotos se tenían que basar en sus excelentes prestaciones a la hora de efectuar giros cerrados o cambios de dirección. Si los pilotos querían ganar velocidad sólo tenían una alternativa: tirarse en picado, aunque no por muchos segundos o se rompería el avión en seguida.











repetir de nuevo esa misión desde el momento del despegue (al fin y al cabo estamos jugando y no nos morimos de verdad aunque la tensión en vuelo es igual).

■ **CREAR MISION:** Si lo que quieres es jugar rápidamente lo mejor que puedes hacer es crearte una misión. Esta opción es sumamente fácil de manejar ya que sólo hay que escoger el modelo de avión que deseas pilotar y el tipo de misión que quieres realizar. Dispones de tres misiones diferentes que son: bombardeo, combate en el aire y *Gaunlet* que podemos traducir como un "mano a mano" entre dos ases de la aviación.

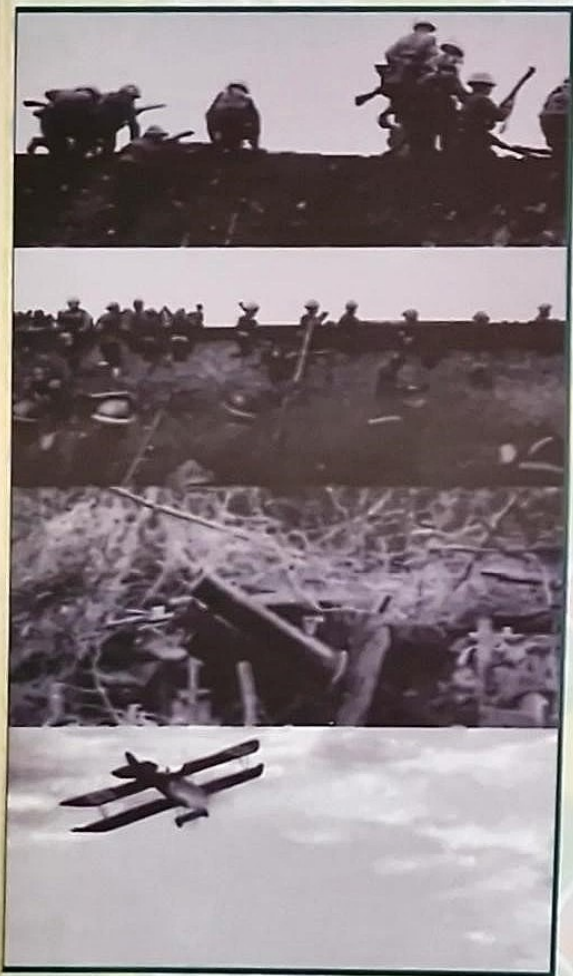
■ **VER OBJETOS:** Esta última opción es muy interesante y nos muestra todos los objetos que aparecen en el juego. En esta lista aparecerá una imagen de todos los objetos (avión, vehículo o batería) ro-

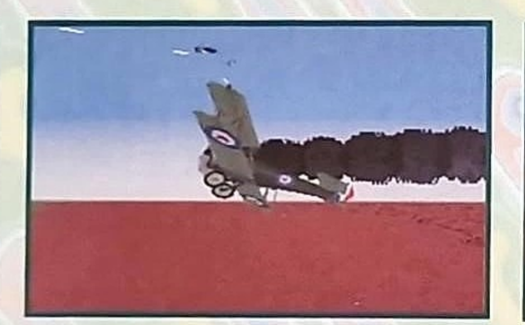
EL MODO GAUNLET TE PERMITE ENFRENTARTE A LOS ASES DEL BANDO CONTRARIO

PILOTOS O SUICIDAS

Aunque puede parecer que pilotar un avión en la Gran Guerra era algo que no entrañaba ningún peligro, estáis muy equivocados. En esta época los pilotos no tenían paracaídas y, es más, los aviones tenían una estructura tan débil que con unos pocos disparos el avión caía en picado. Un consejo: no descuides nunca tu espalda.







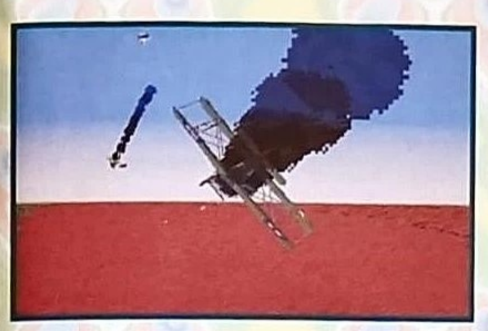




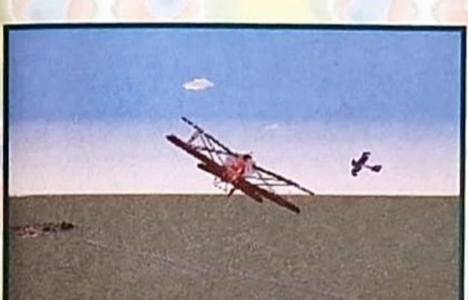


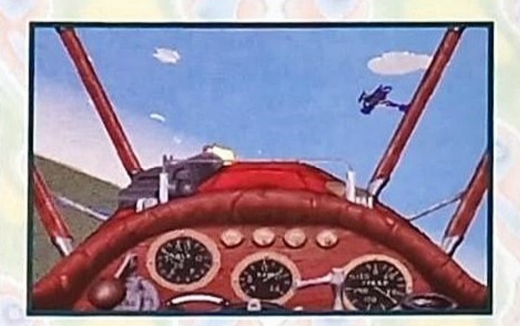














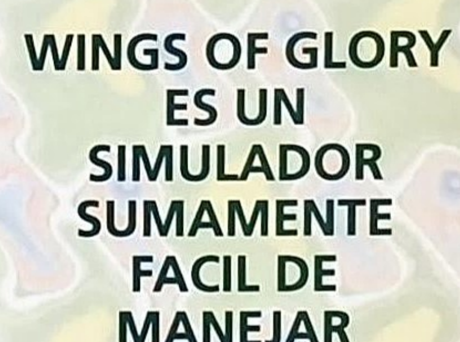
tando en tiempo real. Si queremos, podemos aumentar el tamaño de la imagen, cambiar la rotación, etc.

EL REALISMO

Aunque Wings of Glory funciona en modo VGA y no sigue la moda SVGA, que tanto parece ser necesaria en los últimos simuladores, es excelente gráficamente y está cuidado hasta el más mínimo detalle. Utilizar gráficos VGA permite una gran velocidad de movimientos en pleno vuelo y requiere mucho menor espacio en disco duro. El nivel de detalles de los gráficos llega hasta el punto de que se ve incluso la bufanda que usaban los pilotos de la época para no resfriarse. El suelo que se ve en pleno vuelo tiene una gran calidad y existen muchos detalles en vuelo, como la calidad del dibujo de las alas o el humo cuando tocas a un enemigo.

En pleno vuelo existe un pequeño problema, que, por supuesto, tenían los pilotos de la época, ¿cómo se diferencia a un amigo de un enemigo? La solución más simple es ponerte frente a él y ver si te dispara, aunque esto es poco aconsejable. Lo mejor que se podía hacer en la época era fijarse muy bien en los colores de los aeroplanos de tu escolta, aunque, aun así, en ocasiones con la tensión del vuelo le regalaras una miniráfaga a tu compañero de escuadrilla.

Otro detalle bueno del juego es la posibilidad que tienen los aeroplanos de aterrizar en cualquier sitio, incluso en territorio enemigo; aunque esto último no es muy recomendable.



WINGS OF GLORY ES UN SIMULADOR SUMAMENTE FACIL DE MANEJAR

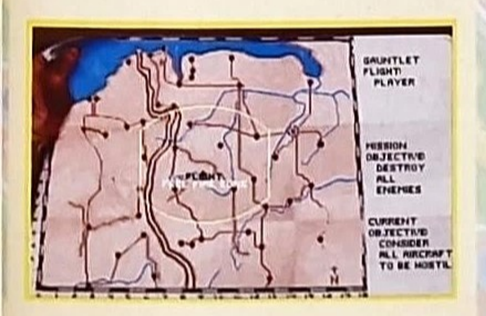
Un punto donde falla el realismo, aunque se ha hecho para aumentar la jugabilidad, es que las armas no se encasquillan en pleno vuelo. Esto ocurría muy comúnmente en la Primera Guerra Mundial, en especial cuando los pilotos hacían rizos disparando y sólo había dos soluciones: golpear la ametralladora o despedirse a la francesa.

Por todo lo anterior me atrevo a afirmar, sin temor alguno, que Wings of Glory-CD es un simulador de combate de la Primer Guerra Mundial de gran calidad y muy recomendable. Un simulador que es sumamente fácil de manejar, debido a la tecnología del momento, y que ofrece un gran número de horas de diversión.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

A VISTA DE PAJARO

Los pilotos de la época no contaban con los sistemas de navegación actuales. Cuando a un piloto se le encargaba ir tras las líneas enemigas a cumplir una misión, no tenía más remedio que ir mirando el suelo e ir siguiendo las carreteras con su brújula y una buena vista. El mapa de vuelo simplemente les servía de referencia para interpretar el lugar donde estaban.







OK PC Pasarela-CD

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: VOYEUR
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor:ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 DX o superior
- 4 Mb de RAM
- Ratón
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum
- Disco duro mínimo: 200 K

Vivir enfrente de una gran mansión perteneciente a un futuro presidente es todo un reto para un "voyeur". La cuestión es si el mirón será o no descubierto y qué averiguará con su insana afición.

LA VENTANA INDISCRETA



No puedes evitarlo: te encanta mirar. Lo que comenzó como manía infantil de espiar a tus compañeras de colegio se ha extendido en el tiempo, aumentando más y más con el paso de los años. La sensación de mirar sin ser descubierto es demasiado fuerte como para poder evitarla y, a pesar de los múltiples cambios de domicilio, la tentación está muy cerca del protagonista. En esta ocasión, se ha trasladado enfrente de la mansión de Red Hawke, un importante



LA MANSION

En esta gran mansión se desarrolla la historia. Nuestra misión consiste en espiar con nuestra cámara las distintas estancias y habitaciones, a la vez que grabamos conversaciones y recogemos evidencias.





empresario, que recientemente ha hecho públicas a la prensa sus intenciones de presentarse a la elección de presidente de los Estados Unidos. Este fin de semana, ha reunido a toda su familia (hijos, hermanos, sobrinos...) en su mansión para preparar la candidatura, pero más de uno se llevará una gran sorpresa con las diferentes intrigas que se entretejen en una tupida red de araña que nosotros debemos desentramar.

NO PUEDES EVITARLO: TE ENCANTA

Como buenos "voeurs", disponemos de una cámara para espiar las diferentes estancias de la mansión y debemos ver y escuchar todo lo que podamos. En la mansión, un icono indicará lo que podemos ver, oír o seguir... para avanzar en la aventura.

Voyeur es un programa de asesinatos e intrigas sexuales al estilo del clásico film de Alfred Hitchcock *La ventana indiscreta*, donde un accidentado dedica su convale-





CHANTAJE

Todas las conversaciones pueden grabarse en vídeo. En ciertos momentos de la aventura, debemos enviar las distintas cintas a los implicados en la trama... pero cuidado, si te equivocas de persona, perderás la vida. La cinta también puede enseñarse a la policía.



cencia a espiar a sus vecinos con un telescopio, descubriendo un asesinato. Este título apareció anteriormente en soporte CD-i de la mano de Philips, pero esta conversión a los ordenadores PC corresponde a Interplay. Como mirones asistiremos a una buena ración de misterio y erotismo, lo que hace que el programa no esté recomendado a menores de 18 años.

El apartado gráfico es muy espectacular: a los



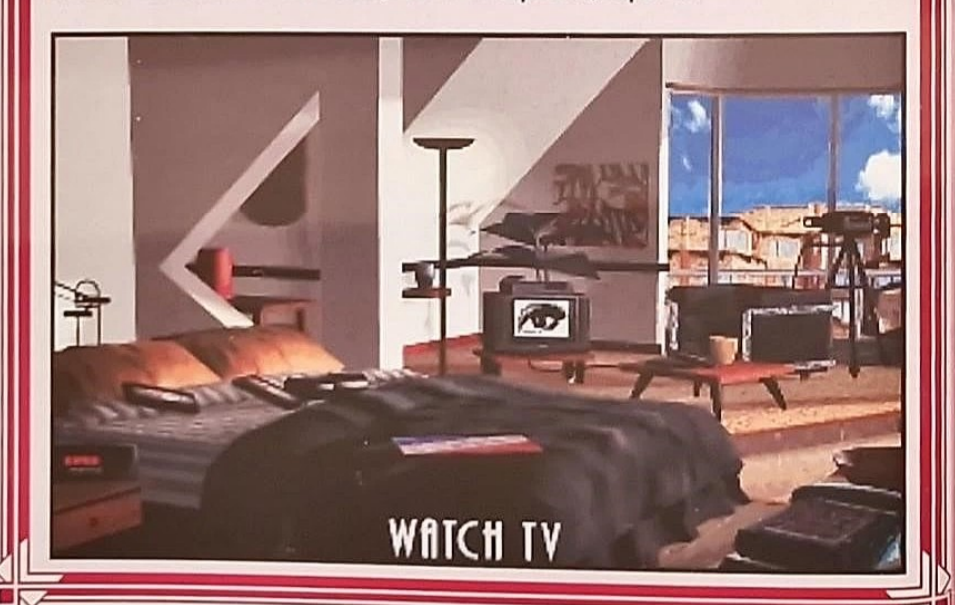






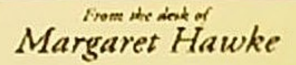
APARTAMENTO

Este lugar privilegiado es nuestro escondite. En él deben llevarse a cabo las diferentes acciones: ver las cintas, llamar a la policía, espiar...



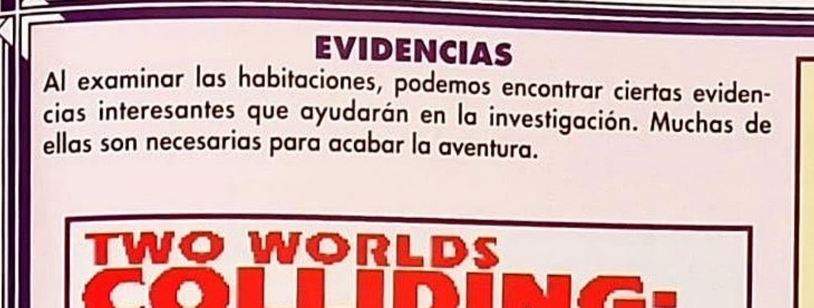
EVIDENCIAS

Al examinar las habitaciones, podemos encontrar ciertas evidencias interesantes que ayudarán en la investigación. Muchas de ellas son necesarias para acabar la aventura.



To the Cooking Staff:

Please be aware of the family's preferences. If there are any questions, please speak to me.

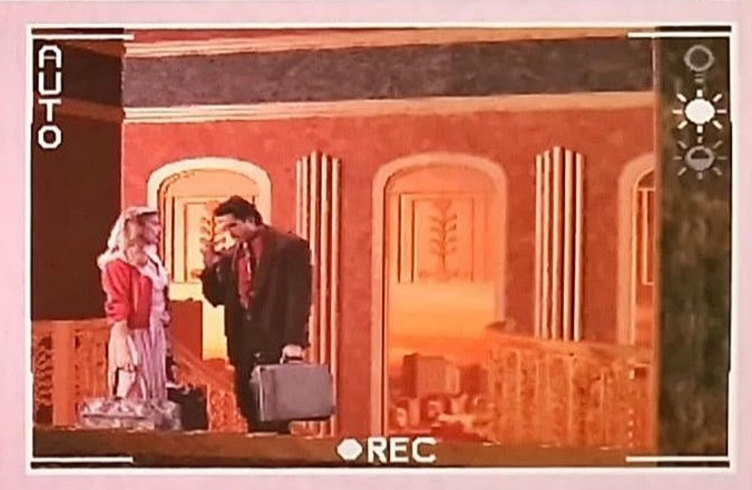


Margaret Hawke

Dear Jess -
This is probably none of my business, but I just thought you should be aware.
Aunt Margaret





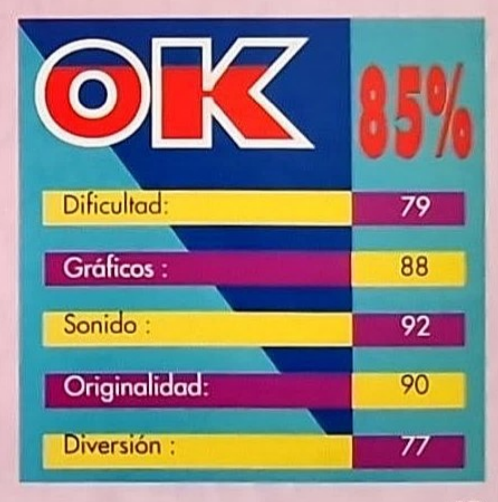


más de sesenta minutos de vídeo digitalizado a pantalla completa, hay que añadir los bonitos escenarios renderizados sobre los que se mueven los personajes. Estos son encarnados por nueve actores de Hollywood, a dos de los cuales recordaréis por sus múltiples intervenciones como secundarios en multitud de series y películas.

El sonido está muy cuidado; aunque las melodías son interesantes y las voces están muy bien digitalizadas, aquí llega el problema: se necesita un amplio conocimiento del idioma inglés para poder seguir la trama adecuadamente, máxime si se tiene en cuenta que no aparecen los textos sobreimpresos en pantalla. Cualquier pista perdida no se puede recuperar a menos que se visionen las diferentes cintas varias veces, bajando la jugabilidad al perder más tiempo en disquisiciones que jugando. Si os gustan los juegos de intriga con ciertos toques eróticos, Voyeur es muy bueno, pero recordad que necesitaréis saber inglés para disfrutar con él.

¡Ah! Cuidadito con lo que miráis a partir de ahora.

ANTONIO GREPPI



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THE FORTRESS OF DR. RADIAKI
- Tipo: ARCADE
- Compañía: MERIT
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

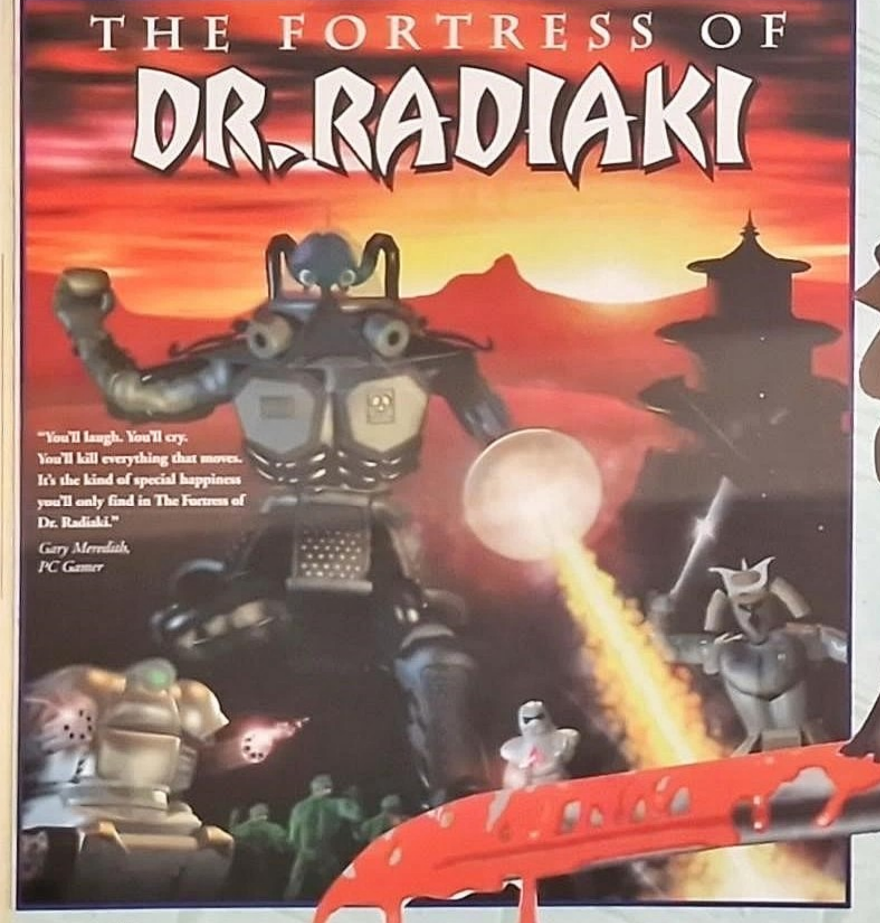
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386DX/25 Mhz
- 4 Mb RAM
- Teclado, joystick, ratón
- Sound Blaster/Pro Audio Spectrum, Roland
- Disco duro mínimo: 19 Mb





LA FORTALEZA INFERNAL

Desde un remoto lugar en una isla desierta de Cuba, un genio demente ha amenazado a los países que gozan de una mayor potencia armamentística de un ataque nuclear en masa, dirigido por él, que será realizado a no ser que la suma de un billón de dólares sea traspasada a su cuenta. Este maniático se ha hecho conocer ante todos como Dr. Radiaki.



Debido a la imposibilidad para reunir dicha suma en tan poco tiempo, los altos directivos de las Naciones Unidas han decidido mandar a uno de los soldados más entrenados de las fuerzas especiales al interior de la fortaleza para desmantelar los planes de ese loco.

El elegido, por supuesto, has sido tú, así que ya tienes el destino del mundo de nuevo en tus manos.

El juego está dividido en varias fases, que representan las partes del fuerte, es decir, jardines, sótanos, hall, habitaciones de los soldados, e incluso aposentos del mismísimo Dr. Radiaki. Con respecto a otros juegos que utilizan esta misma filosofía de acción existe una notable diferencia y es que los niveles están interconecta-

LAS TROPAS DE RADIAKI

Estos son algunos de los enemigos contra los que te vas a enfrentar. Van desde mercenarios cubanos sin ningún entrenamiento, hasta peligrosos ninja, experimentados samurai, o robots lanzagranadas, que te harán la vida más que imposible.



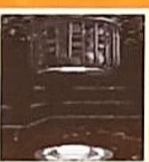
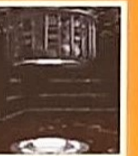



ITEMS EN EL LABERINTO

Muchos y muy variados son los objetos del juego. Van desde runas de diferentes colores que sirven de llave, hasta botiquines que curarán tus heridas, o munición extra que llenará tu pequeña reserva.

















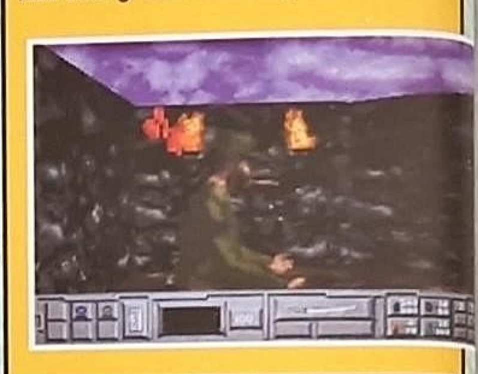

EL MAPA



El sistema de mapeado, a pesar de ser mucho más incómodo que el de otros juegos, reúne muchos más detalles. El problema que encierra es que en el mapa no se reflejará la zona que cruzas a no ser que la pises; por eso no es de extrañar que te quedes atascado cada dos por tres por no encontrar una salida que tienes delante de tus narices.

¡AY, MI CABEZA!

Los primeros enemigos a los que nos vamos a enfrentar son unos guerrilleros cubanos. A modo de curiosidad: sus voces y quejidos al ser abatidos, han sido grabados en español.



Las armas que encontrarás en los laberintos de la fortaleza son tan variadas como mortíferas y van desde un bate de béisbol hasta un lanzamisiles, pasando por una katana y una metralleta.















dos entre sí, y puedes moverte libremente por todos y cada uno de ellos, sin tener que haber completado previamente la fase anterior.

Como sucedía en programas como Doom, Wolfenstein, y un largo etcétera de títulos de estas características, comienzas solamente con dos armas, pero más adelante, y a medida que las vas encontrando, o robándoselas a tus enemigos, tu poder destructivo crecerá enormemente.

A PUNTO DE PERDERME

Otro punto que diferencia a The Fortress of Dr. Radiaki de otros juegos parecidos es el sistema de mapeado. Los programadores han creado unas fases, que, en vez de ser cuadriculadas o simétricas, han sido diseñadas de una manera caótica, con mil y un caminos a seguir; incluso usando el mapa, podemos perdernos muy fácilmente.

The Fortress of Dr. Radiaki va a enloquecer tanto a los incondicionales de este tipo de productos como a aquellos que todavía no han probado el sabor de la acción en tres dimensiones.

CARLOS F. MATEOS



OK 86%

Dificultad :	79
Gráficos :	89
Sonido :	92
Originalidad:	80
Diversión :	92

¡ Cuáles de estos 182 nuevos programas desea recibir por sólo 200.-Pts. cada uno!

(Ahorre de un 33 a un 70% sobre los precios de mercado.)

A fin de ofrecerle los mejores precios posibles y demostrarle las asombrosas posibilidades de los programas Shareware y Freeware, Edimestre le ofrece cada uno de estos nuevos programas al precio increíble de 200.-pts . (Este precio es válido sólo en el caso de que elija 20 programas o más.) Y todo ello sin importar el tamaño de los programas, ni el número de diskettes que ocupen.

Si sólo desea10 en este caso el precio será de 275.-pts. cada uno.Para aprovechar esta oferta única sólo tiene que señalar con una cruz los programas deseados de entre la relación que le ofrecemos y rellenar el cupón adjunto y enviarlo todo por fax o por correo a Edimestre dentro de las 3 primeras semanas desde la publicación de este anuncio. También puede llamar al (93) 8904822 y hacer su pedido por teléfono.

PROGRAMAS EN ESPAÑOL

❒ F2008 CONTO I - Programa de Contabilidad General Oficial
❒ F2009 GESD - Excelente programa contabilidad personal
❒ F2012 FACT .01 Gestión de facturación/almacén
❒ F2013 GESS. - Gestión de cartera agente de seguros
❒ F2020 OMEGA 4 - Última versión. Facturación, albaranes ...
❒ F2025 CINE EUROPEO- Base de datos del cine europeo
❒ F2026 ORGANIZADOR DE PROGRAMAS- Muy útil.
❒ F2027 TPRED 2.6- Predimensionado de estructuras.EH-91 ...
❒ F2028 TPERFIL 2.0- Base de datos para gestionar perfiles
❒ F2030 Dr.ABUSE 1.6- Inteligencia artificial. PC Psiquiatra
❒ F2032 CONFIR 1.6- Base para diseñar grupos de catequesis
❒ F2044 SUPERBKP- Backup super rápido
❒ F2056 DLRCAD- Capturador de pantallas,compresor,visualiza
❒ F2058 DLRCOPY- Duplicador gráfico de discos
❒ F2061 DLREDIT- Editor gráfico de Sprites
❒ F2065 CONTABLE- Buen programa de contabilidad
❒ F2076 ABOGADOS- Gestiónj de bufette de abogado
❒ F2078 LIBRO - Libreria para Clipper Somer 87, definir pantll.
❒ F2079 ADFINCA 1.10- Gestión inmobiliaria.
❒ F2080 MULTIDIC - Traductor de Inglés,Francés,Italiano,...
❒ F2081 CMOUSE V.1.0- Cambia el puntero de su mouse
❒ F2082 DRGEDI- Edite sus pantallas y conviertalas a basic, etc

NOVEDADES USA - MS-DOS

❒ A3003 BOLO PART III v1.2 - Puzzle con 40 niveles.VGA
❒ A3007 CD-MAN - El mejor juego del tipo Pacman
❒ A3009 JETPACK - Nuevo juego VGA 256 colores 100 niveles.
❒ A3010 SOLAR WINDS - Juego de aventura de EPIC Software
❒ A3011COMMANDER KEEN 4 - 4ª versión de este juego
❒ A3012CRYSTAL CAVES 1 - Juego Arcade de tesoros y de trampas
❒ A3014 1993TRIS v7.0 - Juego VGA de 18 niveles de tipo TETRIS
❒ A3016 CATMAR v2.01 - Juego de poker en VGA
❒ A3017 3D PLANET WAR - Juego VGA/SVGA de tank
❒ A3023JILL OF THE JUNGLE - juego de arcade y aventuras VGA
❒ A3024 KEN'S LABYRINTH - juego en 3D de tipo Wolfenstein.
❒ A3026DC 10 FLIGHT SIMULATION v1.0 - Simulador de vuelo
❒ A3031 STAR MINES II - Pilote una nave en un laberinto espacial -
❒ A3035 LAZERCHESS v1.5 - Juego de ajedrez con rayo laser
❒ A3036EPIC PINBALL - Excelente Flipper de calidad comercial
❒ A3036-bEP-CHT - Bolas ilimitadas para Epic Pinball
❒ A3048 SAND STORM 2 - La tempestad del desierto 20 misiones
❒ A3050SHOOTING GALLERY v3.1 - Tire sobre blancos móviles
❒ A3054 WOLFENSTEIN 3D 1.4 - Extraordinairo y muy violento
❒ A3056 FUNNY FACE III - Componga retratos robot
❒ A3057BATTLESHIP v2.0 - Juego de batalla naval en VGA + ratón
❒ A3061THE PATCHERv6.2- Anula el seguro a ciertos juegos
❒ A3063 CORNCOB 3D V3.4 - Simulador de vuelo y de combate 3D.
❒ A3064ONE MUST FALL Buen juego de arcade tipo Street Fighter -
❒ A3068SLICK'S SLIDES - Juego carreras de coches varios trazados
❒ A3094 3 POINT BASKET BALL- Simulador de tiro a canasta
❒ A3105 ARGO CHECKERS - Increíble juego de damas VGA
❒ A3181MUTANT SPACE BATS OF DOOM - Shoot'hem-up VGA
❒ A3182ELECTRANOID v1.01s - Super rompecabezas.VGA
❒ A3184GAME WIZARD v2.4 - Haga trampas en sus juegos
❒ A3191BOMBER 2.1 - Derribe helicópteros y a la DCA
❒ A3201DNOSAUR PREDATOR - Viva la época jurásica
❒ A4001ACTION GRAPHICS 2.1 - Programa VGA de animaciones
❒ A4002CHILDREN'S GRAPHIC 4.1 - Programa de diseño infantil
❒ A4003WUNDER BOOK v1.0 - Cinco juegos para niños. Francés
❒ A4004 BERT'S DINOSAURS 3.2 -colorea magníficos dinosaurios
❒ A4005MICROCAD 2.0 - Este programa CAD le permite crear planos
❒ A4006JPEG 386/486 4.0 - Convierta sus imagenes GIF en JPG
❒ A4007256 PAINT 2.0 - Programa de diseños VGA 256 colores. ratón
❒ A4009ENVISION PUBLISHER v2.0 - programa PAO Shareware
❒ A4011DESKTOP PAINT 256 v2.0 - Completo programa de diseño
❒ A4013EZ-FORMS PLUS - Permite crear formularios y diagramas
❒ A4014GRABBER v3.97 - Captura las imagenes de su pantalla
❒ A4015GRAPHIC WORKSHOP v7.0b - Excelente utilidad gráfica
❒ A4016NEOPAINT V2.2 - Permite crear y retocar las imágenes
❒ A4017VPIC v6.1 - El mejor de los viewer de imagenes EGA/VGA/
❒ A4018CRAYON BOX v3.0 - Programa de diseño y cálculo niños
❒ A4020DMORPH v1.12 - Buen programa de morphing
❒ A4033PROTOCAD 3D v2.0 - Increíble programa de diseño CAD
❒ A4044SCREEN THIEF v1.56 - programa para capturar pantallas
❒ A5001BLASTER MASTER v6.0 - ideal para su Sound Blaster
❒ A5002COPYMASTER - Realiza backup de programas protegidos
❒ A5003DISK COMMANDO v2.10 - Norton Utilities en Shareware
❒ A5005VIRUSCAN v117 - Scan célebre anti-virus de McAfee
❒ A5006CLEAN-UP v117 - Desinfestador de virus muy potente -
❒ A5007VSHIELD v117 - Una protección permanente contra los virus
❒ A5008PKZIP v2.04G - La última versión del compresor PKZIP
❒ A5012EXPLOSIVE v3.1 - Protectores de pantalla tipo After Dark
❒ A5014DISK COPY FAST v4.7 -duplicador de diskette muy rápido
❒ A5015MORT'S v2.5 - Un buen clon de Norton Commander.
❒ A5017ARJ v2.41 - Famoso compresor de ficheros
❒ A5018GETBACK V2.1 - programa para cópias de seguridad compri
❒ A5022SHOW TEXT CONVERTER 1.0 - Compilador de ficheros tx
❒ A5025SKYGLOBE v3.6-Un planétarium animado EGA/VGA/SVGA
❒ A5026MORTGAGE ANALYSER v1.13-Análisis, amortizaciones,...
❒ A5030MORTON UTILITIES 1.0 - Un TSR que ofrece 44 funciones
❒ A5032Q387 v3.6 - Emulador de coprocesador matemático 387
❒ A5033VIZ 4.24 - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
❒ A5034SUPER COPY UTILITY 1.03 - Copia diskettes protegidos
❒ A5041PKZMENU v1.04 - Menu para el archivador PKZIP
❒ A5042QUICK v1.07 - Excelente generador de menus
❒ A5044ULTRA TOOLBOX v6.0 - Crear fácilmente ficheros batch
❒ A5049FPROT v2.12c - Uno de los anti-virus más eficaces
❒ A5051KARAOKE v2.0 -Creación de Karaoke con ficheros .mod
❒ A5072DRUM BLASTER -Haga musica con las teclas de su teclado
❒ A5147EUROPE GEOGRAPHY GAME -Juego de geografía
❒ A5091DAZZLE V5.01 - Excelente animación para su pantalla
❒ A5131WRITE CHINESE 1.0 - Iniciación a la escritura china
❒ A5136NEOBOOK -Cree sus propias presentaciones multimédia
❒ A5138EXE.EXE - Transforma imág. GIF y PCX en ficheros ejecul
❒ A5145VOC2EXE - Transforme sus ficheros VOC en EXE

NOVEDADES USA - WINDOWS

❒ A6001PAINT SHOP PRO v2.01 -EL mejor editor de imágenes
❒ A6002VIRUSCAN FOR WINDOWS v117-Anti-virus, más de 1800
❒ A6003ASTRONOMY LAB v1.14 - Un verdadero planétarium
❒ A6004ORION SQL FOR WINDOWS v2.0 - Base de datos SQL pa
❒ A6006WINZIP v5.5b-Un shell 3D.Soporta:ZIP,ZIP2,ARJ,LZH...!
❒ A6007SABDU v2.70 - Duplica, formatea, compara planes
❒ A6008BIOGRAF v1.1- Bioritmo con interpretación para Windows
❒ A6010MICRO LATHE - Sistema de modelaje 3D
❒ A6013WINPOOL - Juego de billar americano
❒ A6016PARENTS v4.0 - Programa de genealogía
❒ A6017WIND BASE v2.0 - Base de datos
❒ A6018TAROT v3.2 - Tarot electrónico para Windows
❒ A6020PHOTOLAB 1.8 - El procesador de imágenes para Windows
❒ A6021GRAPHIC WORKSHOP v1.1M-Procesador,conversor imág.
❒ A6022PIPE DREAM 1.1 - Evite la fugas
❒ A6023TRUETYPE - Letter Gothic / Old Town / Neuvarese
❒ A6024TRUETYPE - Parisian / Peignot / Park Avenue
❒ A6032COLORCODES - Mastermind para Windows
❒ A6033WINDUPE V 4.0 - Duplicador de disquetes
❒ A6034VIEW ICON - 600 iconos con un visualizador
❒ A6035AZ ICON EDIT 1.8 -Buen editor de iconos -simple utilización
❒ A6036GRABIT PRO 4.0 - Programa de captura de pantalla.
❒ A6037PICTURE MAN -Herramienta para gráficos.Bmp,Gif,Tif,Jpeg.
❒ A6038WINJPEG 1.6 - Comprima sus imágenes de 30 - 70 %
❒ A6040BLITEZ - Pilote su helicóptero de guerra
❒ A6041BRAIN GAMES - 7 juegos para Windows
❒ A6042MICROLINK - Programa de comunicación Zmodem
❒ A6044WAXMAN v1.2 - Juego de ajedrez para Windows
❒ A6048WORLD EMPIRE II - Juego de estrategia tipo Risk
❒ A6057ROCKFORD v 3.5 - Cree sus propias tarjetas de visita
❒ A6059DPROTECTOR 3.2 - Desbloquea ciertos juegos comerciales
❒ A6088MULTIMEDIA SWISS ARMY KNIFE v1.06 - Lee ficheros
❒ A6091JEWELS MASTER v1.3 - Juegos de acción para windows
❒ A6092K-CHESS - Juego de ajedrez
❒ A6107WINDOWS LOTTO - Programa basado en la loto
❒ A6113TOOL BAR v2.11 - Para lanzar más rápido las aplicaciones
❒ A6131ICON LIBRARY -Librería de iconos
❒ A6171GUITAR TEACHER v1.71-Programa iniciación à la guitarra
❒ A6172VIDVUEv2.4-ViewersmultimediasoportaAVI,BMP,EPS,WAV
❒ A6178CARDWORKSHOP - Juegos de cartas variados
❒ A6186POWERCALC - Potente claculadora científica
❒ A6187EZ FORMMASTER - Crea e imprime gráficos de alta calidad.
❒ A6190GAMMACAD-ProgramaCADparahacerlosplanosdeunacasa
❒ A6191MUSICSCULPTOR-Programaparacomponerarreglosmusical
❒ A6193FONTBOOKPROFESSIONALv2.7-Imprimetodaslasfuentesis
❒ A6199HOUSEMOUSE-Programadecálculodeamortizaciónongráficos

REGALO

1. Si realiza su pedido antes de 10 días recibirá gratuitamente la última versión del anti-virus que detecta y suprime más de 2000 tipos de virus.

2. Si el montante de su pedido supera 4000.pts, podrá elegír gratuitamente 5 pogramas suplementarios de la lista adjunta. Si supera las 6000.pts, podrá elegir 10 programas suplementarios de la lista.

❒ A6201 GREATEST PAPER AIRPLANES-Cree aviones de papel
❒ A6202DIGITALFUNHOUSE-Efectosespecialesparafotos
❒ A6203ASLPAINTER-PaintbrushdeWindowscon+funciones

ADULTOS

❒ 8001 KIT JPEG - Visualizador para DOS
❒ 8003 FOTOS EROTICAS X - Asia III
❒ 8005 FOTOS EROTICAS X - Black II
❒ 8007 FOTOS EROTICAS X - Orgy IV
❒ 8009 FOTOS EROTICAS - Trio VII
❒ 8011 FOTOS EROTICAS - Lesbo VI
❒ 8013 FOTOS EROTICAS - Hot I
❒ 8015 FOTOS EROTICAS - Hot II
❒ 8017 FOTOS EROTICAS - Ling II
❒ 8019 FOTOS EROTICAS - Ling III
❒ 8021 ANIMACION EROTICA - Nº 20
❒ 8023 ANIMACION EROTICA - Nº 22
❒ 8025 ANIMACION EROTICA - Nº 24
❒ 8027 ANIMACION EROTICA - Nº 26
❒ 8029 ANIMACION EROTICA -Nº 26
❒ 1323 INTERESEX - Monopoly para adultos
❒ 1321 ASTROTIT - Juego de tiro para adultos
❒ 8002 KIT JPEG - Visualizador para Windows
❒ 8004 FOTOS EROTICAS X - Asia IV
❒ 8006 FOTOS EROTICAS - Anal IV
❒ 8008 FOTOS EROTICAS - Orgy III
❒ 8010 FOTOS EROTICAS - Trio VIII
❒ 8012 FOTOS EROTICAS - Lesb VII
❒ 8014 FOTOS EROTICAS - Gay I
❒ 8016 FOTOS EROTICAS - Hot III
❒ 8022 ANIMACION EROTICA - Nº 21
❒ 8024 ANIMACION EROTICA - Nº 23
❒ 8026 ANIMACION EROTICA - Nº 25
❒ 1396 KAMA SUTRA - Todas las técnicas imaginables
❒ 1343 MCPOP4 - Juego de acción EGA para adultos



Por primera vez en España, un salva pantallas Erótico!

(Disminuya la pérdida de fósforo de su pantalla)

SexySaver es mucho mas que un salva pantallas, siga leyendo:

☞ 60 fotos diferentes ☞ Calidad de imágen perfecta ☞ Modelos profesionales hyper-sexy ☞ Proteja su pantalla de una manera divertida ☞ Sistema de password incluído ☞ Función diaporama ☞ 15 efectos especiales ☞ Instalación automática ☞ 100% compatible con el panel de control de windows ☞ Le permite incluir sus propias fotos (Oferta de lanzamiento sólo 1.485,-pts.)

SUS GARANTIAS

1) Si usted no está satisfecho 100% sólo tiene que devolver su pedido en su embalaje original, dentro de los 15 días siguientes a su recepción, y le devolveremos su dinero menos 900.pts de gastos de gestión. A fin de que su paquete no se pierda le rogamos nos lo envíe cerificado.

2) EDIMESTRE le garantiza que sus programas están 100% libres de virus conocidos..

3) Ussted no tiene ninguan obligación de compre posterior. Los programas Freeware son de libre uso y los Shareware conllevan la obligación moral de pagar pequeñas cantidades a sus autores en caso de consirerarlo conveniente. En cualquier caso la decisión es siempre suya.

4) En caso de cualquier problema técnico le ofrecemos servicio de asistencia completamenmte gratuito

5) El plazo de entrega de los pedidos oscilará entre 5 à 15 días laborables. Este plazo está sujeto cualquier anomalía del servicio de correos y alas limitaciones de stock

Fax:93 8171870 **Cupón de pedido** PCWORLD 01-95

Enviar a : EDIMESTRE - C/ Obispo Morgades, 2 - 08720 -Vilafranca del Penedés (Barcelona) - Tél : 93 8904822

SI, deseo aprovechar su oferta especial. Quedando claro que me beneficiaré de todas sus garantías, envíenme mi pedido para probarlo durante 15 días:

❒ 10 por 2750.Pts ❒ 20 por 4000.Pts. ❒ 25 por 5000.Pts.
❒ 30 por 6000.Pts ❒ 35 por 7000.Pts ❒ El **SexySaver** por 1485.Pts
❒ Deseo que pedido sea tratado con prioridad, añado 200.pts

Total de mi pedido______ Pts. + 400.pts de envío,Total ____ por ❒ Cheque ❒ Contra Reembolso

(Los pedidos contra reembolso llevan un recargo de 400 pts.)

❒ /Visa/Mastercard: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Fecha de caducidad: |_|_|_|_|

IMPORTANTE: envíenme en disquettes: ❒ 3.5 HD 1.44 Mo - ❒ 5.25 HD 1.2 M

Nombre:______________________________Telf:______________

Apellidos:____

Dirección:____

C.Postal : ______________ Localidad: ____________________

En caso de devolución los gastos de envío no serán reembolsados. EDIMESTRE se reserva el derecho de interrumpir esta oferta, o modificarla sin previo aviso.

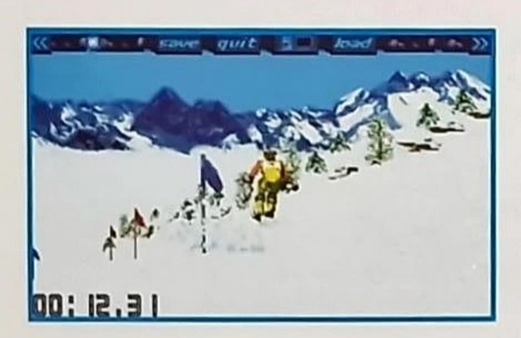
A PUNTO DE NIEVE

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: SUPERSKI PRO
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- SVGA
- 386/33 o superior
- 4 Mb de RAM
- Teclado, ratón y joystick
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 1,8 Mb

La competición está a punto de comenzar. Enfundado sobre tus esquís estás dispuesto a descender una ladera a más de cien kilómetros por hora, y sabes que sólo los más ambiciosos se convierten en campeones.



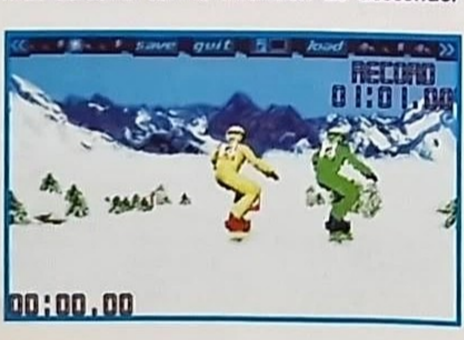




Si eres capaz de aguantar la presión y tus reflejos y movimientos son lo suficientemente rápidos, seguro que con un poco de práctica lograrás llegar a campeón. Los deportes invernales siempre han obtenido buenas adaptaciones en los ordenadores PC, y Mindscape, y más concretamente Microids, presentan este simulador basado en las modalidades más conocidas permitiendo practicar sin riesgo de contusiones ni accidentes. A pesar del frío, no debemos dudar en enfundarnos los patines y el mono de esquiar, para acudir a la montaña más cercana con la intención de descender por sus pistas una y otra vez. El programa ofrece la posibilidad de seguir diferentes circuitos y es bastante realista, gracias a sus grandes gráficos.

El juego se basa en siete diferentes pruebas, a las cuáles se puede acceder en conjunto a través de un campeonato, o por separado en el modo práctica. Las distintas modalidades varían entre el descenso sobre esquís en sus diferentes posibilidades, el snowboarding (tabla de surf sobre nieve), o el bobsleigh. El manejo es sencillo tanto desde el teclado como desde el ratón, aunque este último requerirá bastante práctica para conse-







PRUEBAS

Cada prueba cuenta con un bonito gráfico renderizado. Entre las distintas modalidades aparecen pruebas sobre esquís, snowboards o bobsleighs.







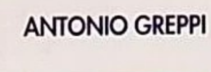




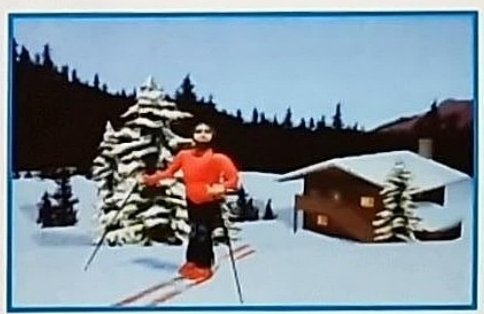
guir que nuestro participante no se estrelle en el recorrido con algún árbol o cartel publicitario. El juego permite que varios jugadores tomen parte activa al tiempo.

Los gráficos SVGA de Superski Pro son bonitos, cumpliendo correctamente su cometido. La presentación de las diferentes competiciones es muy agradable. Destacan especialmente las animaciones renderizadas, y las pantallas en tres dimensiones. Dentro de las distintas fases los gráficos varían notablemente entre las renderizaciones del bobsleigh o el escalado de las pruebas de descenso, pero todas se corresponden con lo esperado de un juego de este tipo.

Respecto al sonido, los programadores de Microids lo han considerado como un apartado secundario, incluyendo melodías muy simples y repetitivas, y efectos sonoros poco variados como los que hace el rozamiento de los esquís sobre la nieve. Si este aspecto hubiera sido cuidado un poco más, la puntuación final ganaría muchos enteros, ya que el programa supera a otros juegos de este género. Si te gustan los juegos deportivos, y más concretamente el esquí, Superski Pro te gustará.



ANTONIO GREPPI









OPCIONES

Antes de celebrar cada competición, es posible seleccionar aspectos tan variados como el recorrido de la misma, o los esquís o tablas a utilizar. Cada uno de ellos permite configurar el juego a gusto del usuario.







Dificultad :	85
Gráficos :	89
Sonido :	81
Originalidad:	80
Diversión:	84

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: RALLY CHAMPIONSHIPS
- Tipo: CARRERAS
- Compañía: FLAIR SPORTS
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 4 Mb de RAM
- Teclado, joystick
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- Disco duro mínimo: 15 Mb



Las carreras de rallies regresan a los PC's con un interesante título muy divertido. Recorre las principales competiciones en una carrera donde priman la habilidad y los reflejos sobre la velocidad.

VELOCIDAD DE VERTIGO

Desde que Carlos Sainz ganará su primer campeonato, la afición por las carreras de rallies ha aumentando considerablemente. Rally Championships es el último programa basado en esta interesante modalidad deportiva, y ofrece la posibilidad de participar en rallies de diferentes áreas del globo terráqueo. Correr en circuitos nevados, acelerar en el desierto, o esquivar coches en una ciudad será uno de nuestros objetivos, si deseamos convertirnos en campeones.

Antes de acceder a cada rallie, se nos permite reparar y echar gasolina a nuestro coche. Podemos vender éste si queremos comprar otro mejor, dentro de las seis posibilidades que ofrece el programa. Un importante aspecto a tener en cuenta

AUTOMOVILES

En principio sólo contamos con un Peugeot 205, pero según ganemos dinero en las distintas carreras podremos comprar vehículos como el Ford Escort, el Lancia Delta, el Opel Calibra, o el Toyota Celica. El coche más caro es el Porsche RS.

















es la contratación de un copiloto eficaz, que nos indique la posición de cada curva y peligro, ya que, si no, nuestro coche será afectado por los daños producidos por los distintos choques y trompos. Otro detalle que debemos cuidar es la correcta elección de llantas adecuadas a la superficie de cada prueba.

Gráficamente, Rally Championships es correcto en todo momento. Los escalados de las presentaciones y las pantallas renderizadas son bonitas, y los diferentes circuitos están muy bien diseñados, tanto en el recorrido como en los detalles que acompañan a cada zo-







na. Cabe destacar los diferentes cambios climáticos (lluvia, nieve, falta de visibilidad...) que han sido muy bien diseñados por los programadores de Flair Software, a los que recordaréis por el Elvira de plataformas. Aunque las melodías son algo repetitivas, los efectos sonoros son muy buenos, tanto los de los golpes, como los de los efectos climatológicos.

Hasta aquí todo correcto, pero la jugabilidad se ve mermada por la excesiva y desajustada dificultad del juego, que incluso en el nivel fácil, será poco más que inaccesible a los jugadores menos hábiles. Otro detalle a tener en cuenta es que los ordenadores más rápidos aceleran demasiado el contador de tiempo, por lo que es aconsejable desactivar el turbo del ordenador, para poder manejar mejor el coche y, además, tener tiempo suficiente para alcanzar la línea de meta. Esto no es una crítica en sí, sino que hubiera sido mejor que esta opción hubiera sido tenida en cuenta por los programadores, en lugar que el usuario tenga que molestarse en poner/quitar el botón de turbo cada vez que desee jugar. Si te gustan los juegos de carreras, te recomendamos Rally Championships, pero los jugadores menos hábiles deben tener en cuenta sus características.

ANTONIO GREPPI

GARAJE

Antes de celebrar cada competición es conveniente pasar por el garaje, donde además de poder adquirir otro coche, se llevan a cabo las reparaciones, se compra gasolina, se cambian las ruedas, y se contrata a un copiloto. Es aconsejable ahorrar para poder contar con los servicios del copiloto de 20.000 dólares.





OK	84%
Dificultad :	80
Gráficos :	86
Sonido :	85
Originalidad:	81
Diversión :	90

¡¡¡AHORA EN MEXICO!!!

Ya se encuentra a tu alcance toda la Fuerza Ilimitada de la diversión y el entretenimiento en tu PC.



Todos los juegos y/o títulos de software que veas en esta revista están disponibles en México. Totalmente en español, a través de:

Fuerza Ilimitada, S.A. de C.V.
Tel. 362-5157, 362-5282, 362-5899, Fax: 362-5032
Viveros del Rocio Nº 15, Col. Viveros de la Loma
54800 Tlaneplantla Edo. de México.

Por supuesto también los encontrarás en las tiendas departamentales de mayor prestigio en México:

PALACIO DE HIERRO, LIVERPOOL Y SEARS.

En las cadenas de tiendas de computo más reconocidas:

AMERICAN SOFTWARE & HARDWARE, PC COMPUTER SUPER STORE, OFIX (VERACRUZ), ASESORIA Y SUM. (MERIDA), HERSYMAC SISTEMAS (GUADALAJARA), INTERDESARROLLO CYDIC (TORREON), TELEPLUS (CHIAPAS), SAS MAYORISTAS DIECCA (TABASCO), SUPER BBS, Y MUCHAS OTRAS MAS.

Con todos los distribuidores de:

CENTRAL SOFTWARE, INGRAM DICOM, MERISEL Y MPS MAYORISTAS.

O bien llámanos y con gusto te daremos los datos del punto de venta más cercano a tu localidad.

Y no olvides que al adquirir los productos distribuidos en México por **Fuerza Ilimitada S.A. de C.V.** cuentas con:

- Más de 500 títulos. Los mejores clásicos y del momento, en tu propio idioma español (software, cajas, manuales).
- Garantía de reparación, reemplazado o devolución de tu dinero, por 90 días a partir de la compra.
- Línea telefónica de soporte técnico para resolver tus dudas o problemas de instalación de software.
- Línea Telefónica de Tips o consejos para los mejores juegos (servicio exclusivo para socios).
- Libros de pistas también en español para resolver los mejores juegos del mercado.
- Los mejores precios en software original y en español.

Con todas estas ventajas ya no debes preocuparte más que en disfrutar tus aventuras, quedó en el pasado adquirir software pirata o en inglés sin ninguna garantía.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: WHIZZ
- Tipo: ARCADE PLATAFORMAS
- Compañía: FLAIR SOFTWARE
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA 2 Mb LIM/EMS
- 386SX/33 Mhz
- Sound Blaster
- Joystick, teclado
- Disco duro mínimo: 5 Mb

Whizz



¿Conocéis el cuento de *Alicia en el País de las Maravillas*? Pues seguramente el personaje que más os habrá llamado la atención a lo largo de toda la narración es, sin duda, el simpático y nervioso conejo que, reloj en mano, corría de un lado a otro.







El protagonista de este genial arcade de plataformas no es ni más ni menos que este frenético animalito.

Durante una reñida carrera de globos aerostáticos, Rat el coyote, le gastó una mala pasada a Whizz, pinchándole su vehículo aéreo, y haciéndole caer en un mundo fantástico y, a la vez, peligroso.

Tenía que escapar rápidamente si quería proclamarse vencedor de la carrera, así que, dispuesto a hacerle pagar las consecuencias a Rat, comenzó su acalorada carrera por la subsistencia a través de un mundo en el que lo mágico y lo divertido se daban cita.









EL PAIS DE LAS MARAVILLAS








ITEMS MARAVILLOSOS








- **RELOJ DE ARENA:** aumenta la cantidad de tiempo restante para finalizar la fase en la que te encuentres.
- **POCION:** incrementa tu escasa vida. El botiquín y las setas rojas también lo hacen.
- **BANDERIN:** dependiendo de los que hayas acumulado durante el nivel, así de abundantes serán tus puntos de bonus.
- **DIAMANTE:** aumenta la puntuación de tu marcador.

SCROLL PARALLAX

Whizz ha introducido entre sus características el efecto *parallax*, que te da una increíble sensación tridimensional, gracias a los diferentes fondos que se mueven a distintas velocidades.

La visión de juego que se ha empleado es la que en su día, y en aquellos miniordenadores de 8 bits, disfrutaran juegos como Batman, Head Over Heels, Knight Lore y tantos otros, lo que le da a Whizz el dulce sabor de lo clásico, algo que no todos pueden conseguir.

CARLOS F. MATEOS





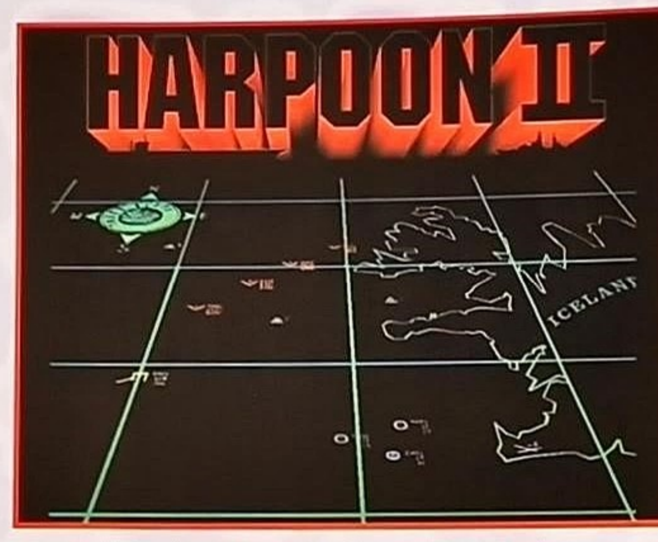

CUADRO TECNICO:

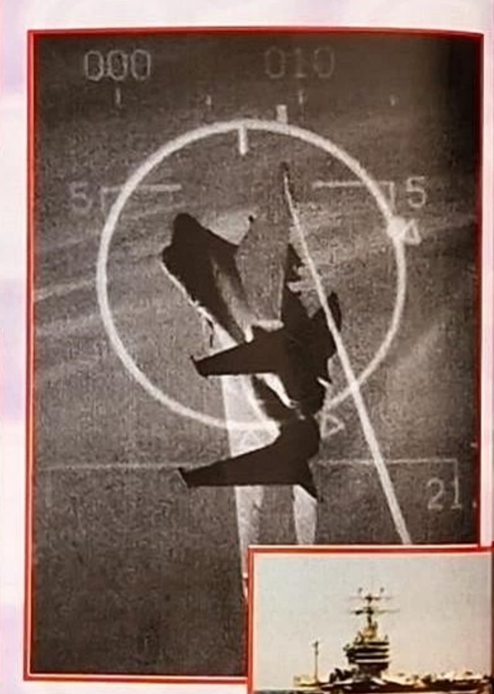
- OK Pasarela: HARPOON II
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: THREE SIXTY
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

REQUERIMIENTOS:

- 386SX o superior
- 4 Mb RAM
- SVGA (512Kb a 2 Mb)
- Disco duro mínimo: 19 Mb
- Ratón
- Sound Blaster

El hombre es violento por naturaleza y el máximo exponente es la guerra. Cada año surgen y terminan decenas de conflictos que enfrentan a los ejércitos de numerosos países. Con Harpoon podrás hacer gala de todas tus dotes estratégicas en esos conflictos, aunque tu PC no te pondrá las cosas nada fáciles.













Los amantes de la estrategia, entre los cuales me incluyo, estamos de enhorabuena. Por fin ha salido la segunda parte del juego Harpoon, un completo simulador de guerra aeronaval en el que se utiliza toda la tecnología militar de última línea. Los conflictos del juego en muchos casos son históricos y algunos tienen fecha de 1994.

La gran ventaja que tiene Harpoon II sobre sus competidores es la gran base de datos que incorpora. La enorme información sobre todo el armamento existente se utiliza en el juego, y cada unidad que manejemos tendrá sus propias características. Esto hace que Harpoon II sea uno de los más

UN ENTORNO PERSONALIZABLE

Harpoon II ofrece 4 resoluciones de vídeo (640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768 y 1.280 x 1.024) a 256 colores. En los modos de resolución mayor se puede mantener activa un montón de información. El juego se maneja por ventanas cuyo funcionamiento es equivalente al del entorno Windows. Existe la



posibilidad de poder crear miniventanas en determinadas zonas del mapa general, algo muy útil para no perder de vista a las unidades que estén lejos de la zona central del conflicto, pero que requieren la máxima atención, como es el caso de la huida de un torpedo por parte de un submarino.





completos y reales simuladores militares para el PC.

LA EVOLUCION

Harpoon II es un juego sólo recomendado para aquellos estrategas a los que les guste un reto en toda su magnitud. La dificultad del juego es ajustable, incluso hay un tutorial incluido en el software para que en seguida podamos ponernos a jugar. Pero donde realmente se le saca jugo a esta simulación es cuando probamos los niveles de dificultad más altos, ya que las posibilidades del juego son casi ilimitadas.

Esta segunda parte tiene algo en común con Harpoon y es que también utiliza "battlesets"; es decir, además de todos los conflictos que se incorporan con el juego original, más adelante será posible adquirir nuevos escenarios de batalla. En Harpoon II los "battlesets" no se limitan a una zona del globo, sino que son un compendio de conflictos muy variados (Argentina-Chile, Palestina-Israel, Ecuador-Perú, etc.).

Los requerimientos del juego no son excesivos, pero si queremos aprovechar al máximo este programa será necesario que utilicemos un 486DX con 8 Mb de RAM, y así no tendremos las limitaciones de memoria que tenía la primera parte que sólo utilizaba las primeras 640 Kb de RAM del PC.

En Harpoon II ahora hay muchos más tipos de objetivos terrestres, como son: estructuras, radares, baterías SAM, puertos y aeropuertos. Otra de las novedades que en seguida se agradecen es que la guerra submarina ha aumentado el nivel de realismo. Ahora existen minas y los submarinos son mucho más efectivos que en la primera parte.

LOS MEDIOS

Gráficamente el juego cumple perfectamente su cometido. Los afortunados poseedores de grandes monitores y buenas tarjetas SVGA podrán disfrutar al máximo de este juego en una resolución de hasta 1.280 x 1.024 x 256 colores, lo cual requiere 2 Mb de memoria de vídeo. Por supuesto, existen muchas combinaciones gráficas, entre las que se incluye la más común de 640 x 480 x 256 colores (SVGA 512 Kb). La base de datos del juego cuenta con multitud de fotografías en blanco y negro, una por cada unidad que puede aparecer en el juego.

El apartado sonoro también se ha mejorado sensiblemente. Harpoon II incorpora una buena banda sonora de introducción y una amplia colección de efectos sonoros. Incluso hay voces digitalizadas. Pero lo que más sorprenderá a los antiguos usuarios de Harpoon es que también incorpora una colección de vídeos que aparecerán en momentos claves del juego (derribos aéreos, lanzamiento de misiles, destrucción de bases, etc.).

En resumen, Harpoon II es un juego superrecomendable para todos los aficionados al género de la estrategia. El único inconveniente que se le puede buscar es que quizá resulte un poco complejo para los que se enfrenten por primera vez a este tipo de juegos, pero se ha pensado en estos usuarios y se ha incluido un excelente tutorial. Para un buen estratega, Harpoon II sólo tiene un defecto: no tenerlo incluido en su ludoteca.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: EARTHSIEGE
- Tipo: ARCADE SIMULADOR
- Compañía: SIERRA/DYNAMIX
- Distribuidor: COCKTEL EDUCATIVE

REQUERIMIENTOS:
- 486DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Sound Blaster/Pro Audio Spectrum
- Ratón, teclado, joystick
- Disco duro mínimo: 4,5 Mb

CON EL PODER DE UN BULDOZER

El futuro se muestra negro para la raza humana y, por desgracia, la única solución definitiva es la guerra. Hoy por hoy, la manera de librar una batalla difiere mucho de la que se llevaba en el siglo XX. Los tanques, cazas y carros de combate solamente se pueden ver en los museos.



En estos momentos, la verdadera fuerza armamentística y la más utilizada son los Hercs, monstruos metálicos con cuerpos semihumanos y un poder destructivo casi infinito.

Cada modelo de Herc existente ha sido creado con el fin de conseguir un objetivo específico. Los más pequeños son los que normalmente se utilizan en misiones de infiltración o en campañas pequeñas que no necesitan demasiado armamento.

Los de tamaño intermedio son los elegidos para incursiones de rescate y obtención de suministro; y los más pesados se utilizan

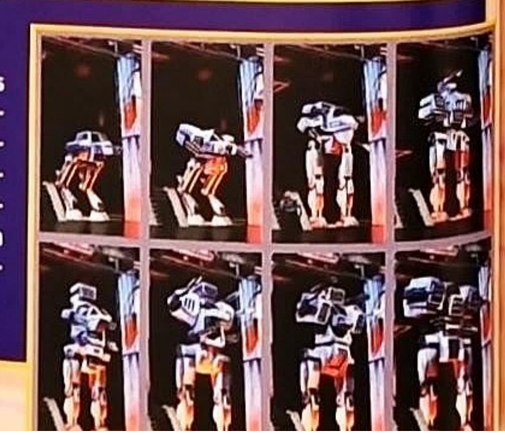






LOS HERCS

Estas son todas las máquinas que puedes escoger para lanzarte al campo de batalla. Su tamaño define el poder de combate que tiene cada una. Aunque al principio no puedas escogerlas todas, a medida que vayas avanzando y ganando en prestigio, accederás a otros modelos mucho más avanzados.







en las grandes batallas en que un golpe definitivo puede definir un vencedor y un perdedor.

EN EL CAMPO DE BATALLA

Earthsiege mezcla de una forma perfecta la dosis de estrategia que a todos nos gusta manejar (es decir, completa pero no desesperante) con un trepidante arcade en el que sólo el más resistente y ágil puede vencer.

Los efectos sonoros son variadísimos y muy bien realizados, yendo desde explosiones que nos hacen temblar, hasta las voces digitalizadas de todos los personajes que integran el mundo de Earthsiege.

Creemos a fe ciega que la mezcla Cocktel/Sierra va a dar muy buenos frutos, y Earthsiege es una muy buena muestra de ello.

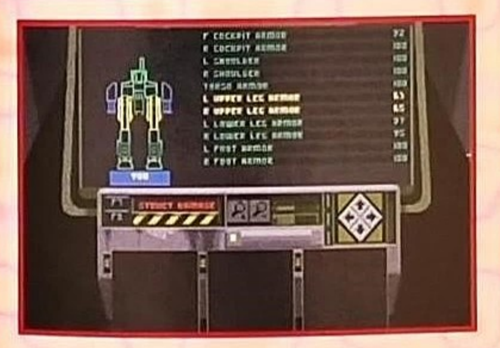
CARLOS F. MATEOS

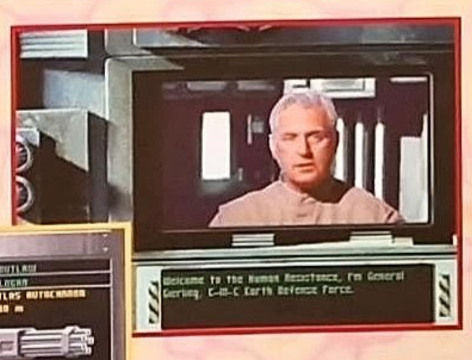
















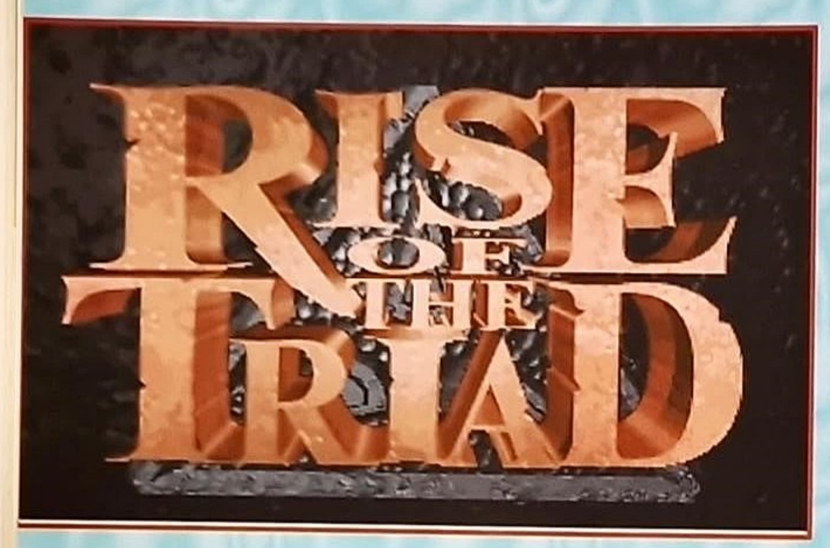
LAS ARMAS

Earthsiege te ofrece todo el despliegue armamentístico del futuro para que puedas equipar a tus Hercs de la forma más mortífera posible. Elige con sabiduría, pues poner las armas más poderosas no es siempre la mejor opción.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela Shareware: RISE OF THE TRIAD
- Tipo: ARCADE
- Compañía: APOGEE
- Distribuidor: FRIENDWARE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 486DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Teclado, joystick, ratón
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum



A lo largo y ancho de la historia de la humanidad, han aparecido multitud de personajes que, sedientos de poder, buscaban la forma de atraer miles de adeptos para su regozijo propio, casi siempre inventando una maravillosa deidad todopoderosa que al final resultaba ser un engaño.









Formas parte de H.U.N.T., uno de los equipos de las fuerzas especiales para las Naciones Unidas y te han encargado la misión de desmantelar una secta, creada a veinte millas de Los Angeles, en una solitaria isla que se creía desierta. Aunque al principio se les consideraba un grupo de dementes que realizaban sus macabras reuniones cada cierto tiempo, ahora se han convertido en un peligro nacional, pues han logrado lavarle el cerebro a todo un regimiento de infantería para que estén dispuestos a todo con tal de proteger a los miembros de la secta.



Comienzas tu misión una vez te has infiltrado en el patio principal de la abadía, pero antes de comenzar la verdadera acción tienes que elegir cuál de los seis miembros que forman tu equipo va a realizar la misión.

LA ABADIA DEL CRIMEN





¿BALAS INFINITAS? ¡BIEN!

Aunque a primera vista el juego parece igual que cualquier otro que hubiese salido antes con las mismas características (véase el caso de Doom o de Wolfenstein 3D, entre otros) Rise of the Triad reúne las suficientes novedades para no dejar la originalidad por los suelos. Lo primero, y más importante, es un aumento en la calidad de los gráficos y los movimientos, lo que acrecienta aún más el nivel de realidad conseguido. Otra innovación más es la posibilidad de interactuar con los objetos que aparecen por el escenario, ya sean candelabros, mesas, cuencos con comida o arbolitos: puedes destruirlos de uno o más certeros balazos, para conseguir el tesoro que estén escondiendo.

En el juego disponemos de cuatro armas diferentes. Las tres primeras nunca desaparecen una vez recogidas (a no ser que perdamos una vida), pues tienen munición infinita, pero la última, al ser la más potente de las cuatro, tiene las balas contadas y, por lo tanto, hay que reservar su uso a casos extremos.





ARMAS A GRANEL

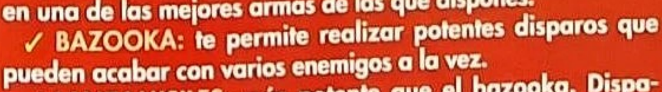
Este es el arsenal del que vas a disponer. Utilízalo con sabiduría y llegarás más lejos en la aventura:



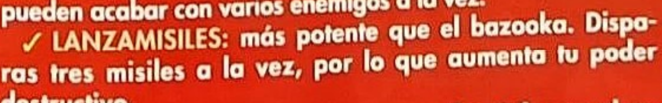
✓ PISTOLA: es el único arma con la que contarás al comienzo de la partida. No resulta muy efectiva, así que tendrás que encontrar mejor armamento.



✓ DOBLE PISTOLA: si encuentras otro arma igual a la que tienes, podrás disparar a dos manos, con el consiguiente aumento de tu efectividad asesina.

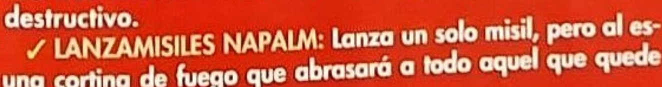


✓ METRALLETA: la típica metralleta nazi. Su potencia de disparo y la munición ilimitada la convierten en una de las mejores armas de las que dispones.

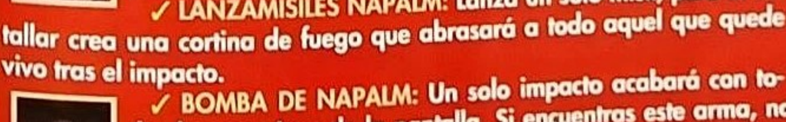




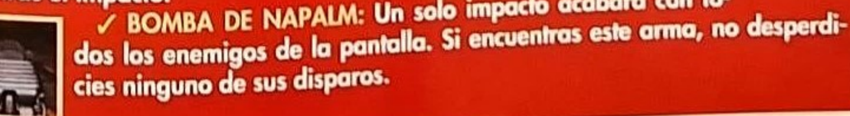
✓ BAZOOKA: te permite realizar potentes disparos que pueden acabar con varios enemigos a la vez.



✓ LANZAMISILES: más potente que el bazooka. Disparas tres misiles a la vez, por lo que aumenta tu poder destructivo.



✓ LANZAMISILES NAPALM: Lanza un solo misil, pero al estallar crea una cortina de fuego que abrasará a todo aquel que quede vivo tras el impacto.



✓ BOMBA DE NAPALM: Un solo impacto acabará con todos los enemigos de la pantalla. Si encuentras este arma, no desperdicies ninguno de sus disparos.

LOS ITEMS

Estos son los objetos que encontrarás a lo largo de tu aventura. Algunos podrán beneficiarte, y otros no, así que, cuidado con aquello de lo que te apropias:



✓ CUENCO PEQUEÑO: son las sobras de la comida que ha tenido alguno de los guardias de la abadía. Te repone una barra de tu energía.



✓ SETA VENENOSA: cuidado con ella, pues lo único que te ofrece es un envenenamiento severo, seguido por un mareo continuo, y unas náuseas que te hacen verlo todo de colorines.



✓ CUENCO GRANDE: un recipiente lleno de comida hasta los bordes. Si comes de él, recuperarás dos barras de energía.



✓ FUENTE DE LA VIDA: si bebes de su agua recuperarás toda la energía, sin importar el estado en el que te encontrabas con anterioridad.



✓ LAS BOTAS DE MERCURIO: los que estéis un poco puestos en mitología, sabréis que Mercurio tenía unas botas aladas que le permitían moverse por el aire a voluntad. Ahora puedes hacerlo tú.



✓ LA MANO DE DIOS: recoge este ítem y te convertirás en un gigante invulnerable. En la pantalla aparecerá una enorme mano que puede lanzar bolas de energía pura, capaz de acabar con varios de tus enemigos de un solo impacto.



✓ GEMA DEL SACERDOTE: un valioso objeto mágico con el que puedes recuperar cinco unidades de energía si lo recoges.



✓ CHALECO ANTIBALAS: te protegerá de algunos disparos enemigos. Tras ciertos impactos desaparecerá. Existe también un chaleco de asbesto, de color gris, que dura mucho más.



✓ LLAVES: normalmente están escondidas y solamente puedes acceder a ellas mediante una palanca que abra alguna pared, etc. Son totalmente necesarias para continuar adelante en la aventura.



A LO DICK TRACY

El juego está tan detallado que incluso tus disparos y los de tus enemigos pueden hacer mella en las paredes del edificio. Si eres un artista, podrás dibujar incluso tu nombre. He aquí una muestra de ello.



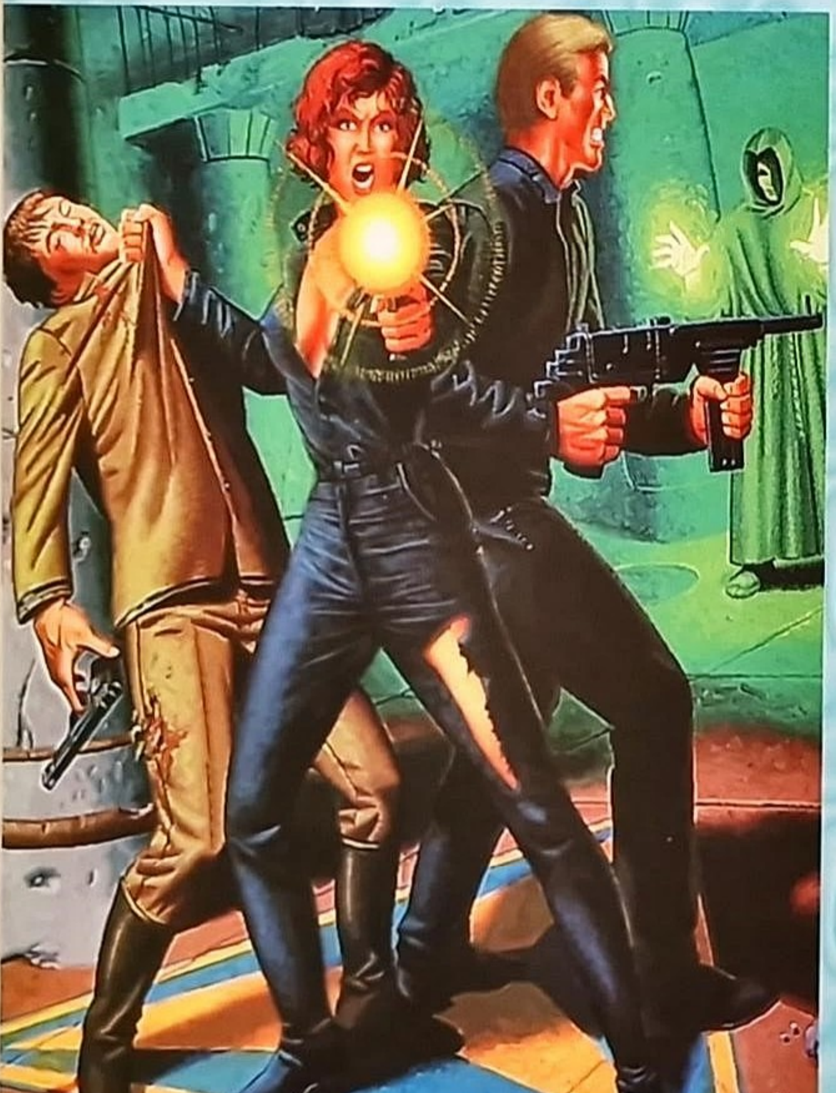
CON LA FUERZA DE UN DIOS

En Rise of the Triad el modo de invulnerabilidad te convierte en un gigante que ataca lanzando bolas de energía pura a sus enemigos.









LA MUERTE COMO RELIGION

Rise of the Triad es ese atípico caso en el que, aun pareciéndose a muchos de los programas que ya han aparecido, contiene las suficientes novedades para alzarse como uno de los mejores dentro de este grupo de juegos que tanto se han puesto de moda en estos días.

Su interminable número de fases, y la posibilidad de jugar por red o módem con uno o varios amigos tuyos, hacen que este nuevo producto tenga unas cotas de diversión elevadas al infinito.

CARLOS F. MATEOS

LAS CRUCES DE LA VIDA

Si consigues cien cruces conseguirás una vida extra:



✓ **CRUZ PLATEADA:** suma uno a tu marcador.



✓ **CRUZ DORADA:** suma cinco a tu marcador.

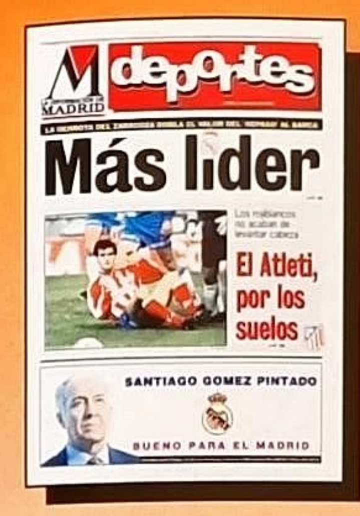


✓ **CRUZ CON AROS:** suma veinticinco a tu marcador.



OK 91%

Dificultad :	90
Gráficos :	94
Sonido :	91
Originalidad:	84
Diversión :	96









TODOS LOS DÍAS

El suplemento DEPORTES ofrece la más completa información deportiva general y la mejor información del deporte madrileño

VIERNES

Las pruebas, las competiciones, los precios... todo el mundo del motor, conducido por Emilio de Villota en el suplemento MOTOR

SÁBADO

Todo cuanto ocurre en la Unión Europea: reportajes, entrevistas, crónicas desde los distintos países, ofertas de trabajo en la Comunidad... Toda Europa en el suplemento EUROPA NUESTRA

DOMINGO

ALFA Y OMEGA es un suplemento de Religión, realizado en colaboración con el Secretariado Diocesano de Medios de Comunicación Social de la Archidiócesis de Madrid.

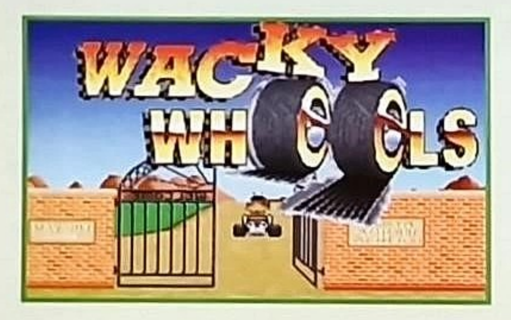




¡Más periódico!

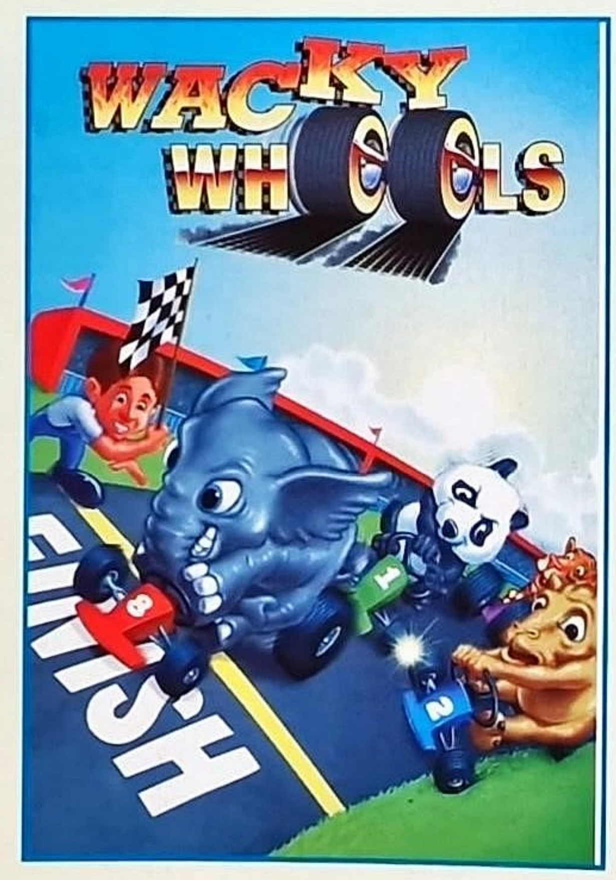
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela- Shareware: WACKY WHEELS
- Tipo: ARCADE DEPORTIVO
- Compañía: APOGEE
- Distribuidor: FRIENDWARE

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- 2Mb de RAM
- VGA
- Sound Blaster, Adlib, Pro Audio
- Ratón, Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 8,2 Mb





Casi todo el mundo conoce esos pequeños coches de carreras llamados karts. La prestigiosa Apogee ofrece, en Wacky Wheels, la posibilidad de celebrar en nuestro ordenador diversas competiciones sobre estos veloces minibólidos.



Aunque los juegos de carreras de coches para PC normalmente están enfocados a la simulación, abarcando ámbitos como el repostaje, daños, etc., en Wacky Wheels se ha optado por la diversión en su sentido más puro. Como antecedente de este programa, cabe destacar un clásico del mundo de las videoconsolas caseras, Super Mario Kart. De este emblemático título de Nintendo, el programa de Apogee y Beavis Studio ha tomado sus características más importantes, como la participación de ocho diferentes corredores (que en esta ocasión se corresponden con animales de diferentes especies), gran cantidad de circuitos, utilización de ataques contra adversarios (erizos, llamaradas de fuego, charcos de aceite), etc.

Existen diversos tipos de juego: los más comunes serán las competiciones de uno o dos jugadores en los diferentes trofeos que ofrece la computadora, pero también se han incluido los "shootout", es decir, niveles donde la misión principal no es ganar una carrera, sino disparar a nuestros rivales, o a unos pobres patitos. Los poseedores de módem o red también pueden disfrutar

LOCOS AL VOLANTE



CIRCUITOS

La versión registrada del programa cuenta con treinta diferentes circuitos, además de aumentar el número de corredores hasta ocho.





MODO DOS JUGADORES

El programa permite que dos jugadores humanos tomen parte activa en la competición, bien en un mismo ordenador utilizando la "split screen" (pantalla partida), o mediante módem o red en dos ordenadores distintos.







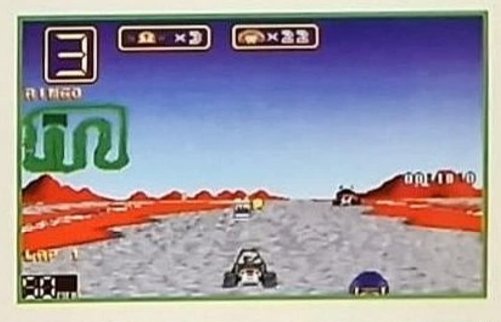


del juego en un modo especial, donde además es posible mandar mensajes al otro participante.

Los gráficos tridimensionales son correctos en su conjunto, y aunque no están muy definidos ni los sprites, ni los fondos de pantallas, es de agradecer la excelente técnica de escalado y rotación de gráficos, que permite que el programa corra a una velocidad razonable, incluso sobre los ordenadores más lentos. El apartado sonoro ha sido más cuidado, tratando perfectamente las distintas melodías y efectos FX, destacando sobre todo estos últimos.

Si te gustan los juegos de carreras que no abarquen sólo la simulación, prueba Wacky Wheels. Con este programa seguro que te divertirás a raudales, ya que con su sencillo manejo y gracias a la portentosa jugabilidad que ofrece junto a un elevado número de circuitos, llenará más de una tarde ociosa, aunque cabe decir que los jugones más hábiles, quizás lo encuentren demasiado fácil incluso en los niveles superiores.

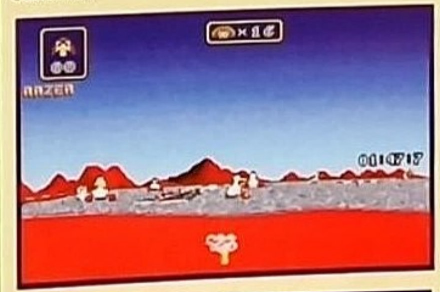
ANTONIO GREPPI





CAZA AL PATO

Esta divertida modalidad traslada al corredor y su coche a una cacería de patos. Para atraparlos, debes dispararles con los erizos que recojas por el camino.









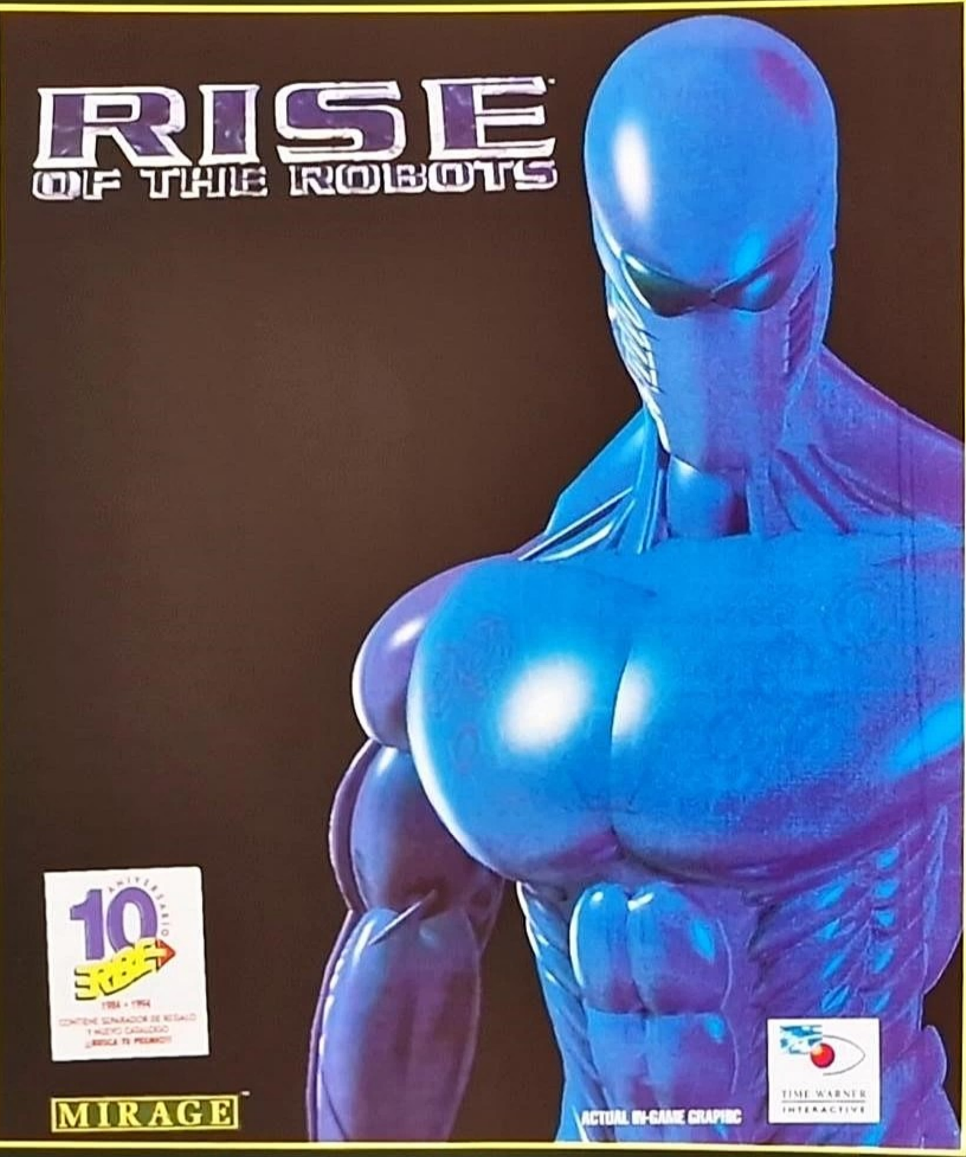
OK 87%

Dificultad :	87
Gráficos :	83
Sonido :	88
Originalidad:	90
Diversión:	89





- OK Tricks & Tracks: RISE OF THE ROBOTS
- Tipo: COMBATE
- Compañía: MIRAGE
- Distribuidor: ERBE



Un grave problema invade Electrocorp (el mayor centro de producción robótica del planeta). La robot supervisora ha sido infectada con un potente virus que la ha convertido en un ser malvado. El nuevo mundo está en peligro de extinción y el destino solamente está en tus manos.

MAS QUE UNA REUNION

En cualquier juego de lucha lo principal es dar muchos golpes, a veces incluso a discreción. Si hasta ahora has estado utilizando este método: ¡olvídalo!. A partir de ahora, debes mirar fríamente a tu objetivo y seleccionar la zona donde quieres golpear, siempre sin descuidar la protección para un posible contragolpe. Si no sigues mi consejo, estarás perdido antes de empezar.

PREPARACIONES INICIALES

Cuando leas este artículo, seguramente te habrás "pateado" el juego de arriba a abajo, así es que lo primero que debes hacer es entrar en el "setup" y desconectar todas las escenas de vídeo, que son muy bonitas pero que ralentizan el desarrollo normal del juego.

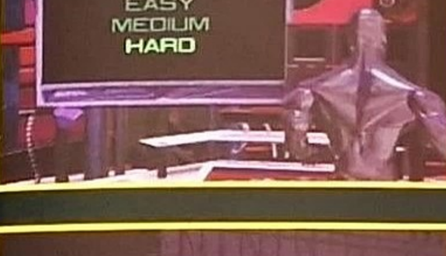
Una vez desconectadas, entra en el juego y accede al menú de opciones, selecciona tu nivel de juego preferido (primero prueba con el principiante, ¡no te hagas el héroe!), elige el combate sin tiempo máximo de duración y después escoge la pelea al mejor de 7 combates.

Después de varias peleas descubrirás que ésta es la mejor configuración posible para conseguir tu objetivo, acabar con la supervisora.





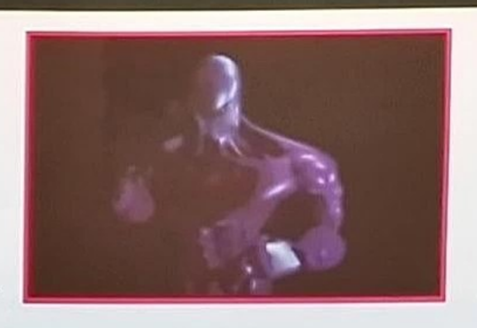






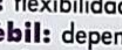


CYBORG



Robot de acción de propósito general.

- **Inteligencia:** variable.
- **Potencia:** alta.
- **Habilidad en combate:** baja.
- **Virtudes:** flexibilidad, agilidad.
- **Punto débil:** dependencia de cerebro humano, fatiga mental.
- **Amenaza:** imprevisible.



GOLPES: puñetazo directo (fuego), patada aérea (fuego + arriba), puñetazo bajo (fuego + abajo), gran puñetazo (fuego + adelante), patada lateral (fuego + atrás), patada baja (abajo + adelante + fuego) y agacharse y bloquear (abajo + atrás).

GOLPES ESPECIALES: cabezazo turbo (abajo + arriba + fuego) y carga mortal (atrás + adelante + fuego).

APRENDER JUGANDO

Antes de comenzar a destrozar tu teclado (o tu joystick) lanzando golpes sin sentido, te recomiendo que practiques largo y tendido, hasta que tengas todos los golpes perfectamente controlados, sobre todo los especiales, que son los más difíciles de ejecutar. Para esto te aconsejaría que seleccionases el combate para dos jugadores y que en la posición del jugador 2 no se coloque nadie (inicialmente). Prueba los movimientos de Cyborg, en particular los golpes especiales que te sacarán más de una vez de un gran apuro.

Cuando te hayas hecho con el control total del personaje, invita a cualquier amigo para utilizarlo como "blanco perfecto" y juega realmente con los dos controles.



Si derrotas fácilmente a tu enemigo, entonces estás preparado para el siguiente paso. Si no lo consigues, excúsate diciendo que también es la primera vez que juegas y sigue intentándolo (aviso: la siguien-







LOADER



Robot de clase 1 para carga de componentes.

- **Inteligencia:** baja.
- **Potencia:** baja.
- **Habilidad en combate:** pobre.
- **Virtudes:** constitución robusta, brazos poderosos.
- **Punto débil:** piernas débiles, lento.
- **Amenaza:** mínima.

GOLPES: puñetazo directo (fuego), patada alta (fuego + arriba), puñetazo medio (fuego + adelante), patada baja (abajo + atrás + fuego), puñetazo bajo (abajo + fuego), agacharse y bloquear (abajo + atrás).

GOLPES ESPECIALES: doble corte (adelante + adelante + fuego).



BUILDER



Robot de clase 2 para la construcción pesada.

- **Inteligencia:** baja.
- **Potencia:** alta
- **Habilidad en combate:** media.
- **Virtudes:** brazos más que poderosos, bloqueos peligrosos.
- **Punto débil:** piernas débiles, lento.
- **Amenaza:** media

GOLPES: patada (fuego), gancho (fuego + arriba), barrido (fuego + abajo), revés (fuego + adelante/atrás), barrido bajo (abajo + atrás + fuego), puñetazo bajo (abajo + fuego), agacharse y bloquear (abajo + atrás).

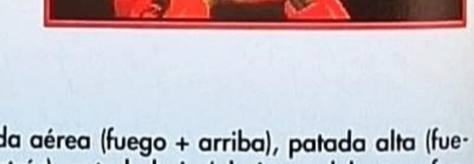
GOLPES ESPECIALES: súper golpe (abajo + atrás + fuego) y bomba bloqueo (abajo + adelante + arriba) .







SENTRY



Robot centinela modelo SRT 23-3.

- **Inteligencia:** alta.
- **Potencia:** buena.
- **Habilidad en combate:** excelente.
- **Virtudes:** flexibilidad, inteligencia, capacidad de reacción.
- **Punto débil:** ninguno conocido.
- **Amenaza:** letal.

GOLPES: puñetazo directo (fuego), patada aérea (fuego + arriba), patada alta (fuego + adelante), patada en círculo (fuego + atrás), patada baja (abajo + adelante + fuego), patada aérea (arriba + fuego).

GOLPES ESPECIALES: giro ciclón (arriba + adelante + fuego).









te vez no invites al mismo, puedes volver a quedar mal).

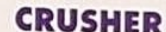
LUCHA ROBOT A ROBOT

En este momento ya eres un "monstruo" de la lucha cibernética y estás preparado para intentar derrotar a todos los guardianes de Electrocorp. Ahora selecciona un solo jugador y comienza en el modo de entrenamiento. Hasta que no derrotes fácilmente a todos y cada uno de los robots que aparecen en el modo de entrenamiento, ni siquiera intentes llegar a la supervisora: ¡te destrozarán en un abrir y cerrar de ojos!

Cuando te encuentres con la habilidad y la fuerza suficiente para afrontar el reto, toma los mandos y olvídate del mundo exterior. Prepárate para tu "misión programada".



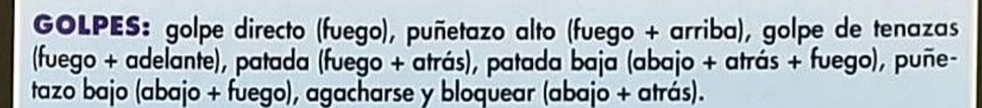




CRUSHER

Robot modelo DH94-2 para desmantelamiento.

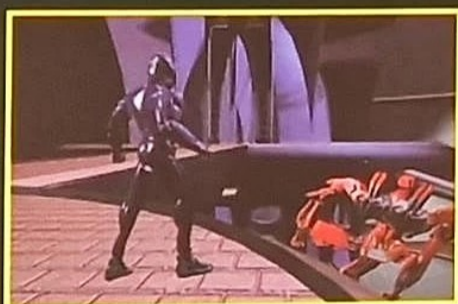
- **Inteligencia:** media.
- **Potencia:** media.
- **Habilidad en combate:** buena.
- **Virtudes:** agilidad, rapidez.
- **Punto débil:** armadura informática débil, brazos débiles.
- **Amenaza:** peligroso.



GOLPES: golpe directo (fuego), puñetazo alto (fuego + arriba), golpe de tenazas (fuego + adelante), patada (fuego + atrás), patada baja (abajo + atrás + fuego), puñetazo bajo (abajo + fuego), agacharse y bloquear (abajo + atrás).

GOLPES ESPECIALES: tenazas trituradoras (abajo + adelante + fuego).



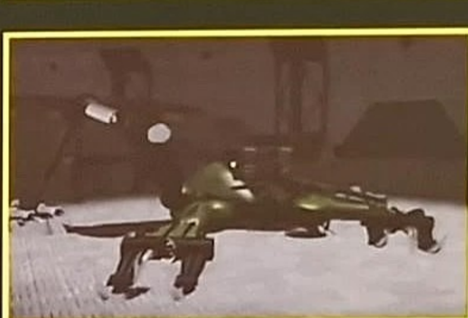










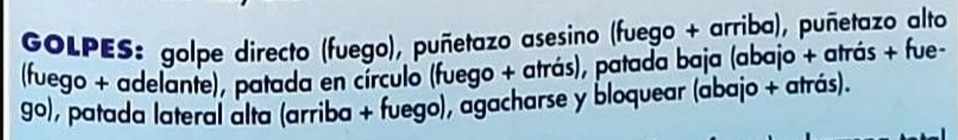


MILITARY

Robot con propósito militar.



- **Inteligencia:** alta.
- **Potencia:** buena.
- **Habilidad en combate:** buena.
- **Virtudes:** agilidad, inteligencia, poder de destrucción.
- **Punto débil:** articulaciones débiles, unidad central vulnerable.
- **Amenaza:** muy alta.



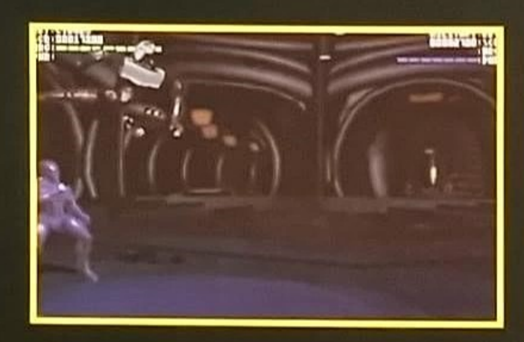
GOLPES: golpe directo (fuego), puñetazo asesino (fuego + arriba), puñetazo alto (fuego + adelante), patada en círculo (fuego + atrás), patada baja (abajo + atrás + fuego), patada lateral alta (arriba + fuego), agacharse y bloquear (abajo + atrás).

GOLPES ESPECIALES: cortadura cyber (abajo + arriba + fuego) y barrena total (atrás + adelante + fuego).

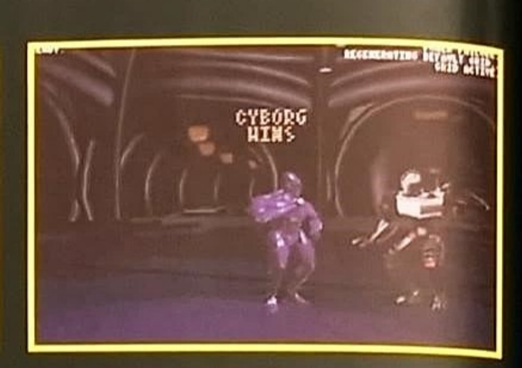
LOS CONSEJOS MAS VALIOSOS

Si después de realizar todos los pasos que te he ido indicando no has conseguido llegar al final (ni siquiera en el nivel más sencillo), no desesperes y sigue intentándolo, llegarán tiempos mejores. Pero de todas formas te daré algunos consejos que te ayudarán en la mayoría de las ocasiones:

- Nunca te dejes arrinconar, cuando tu atacante pasa del centro de la pantalla y se introduce en tu mitad, estás perdido (o en el mejor de los casos, te deja con poca energía).
- Siempre piensa en el bloqueo del contragolpe de tu adversario, aún cuando solamente amagas tu golpe; un bloqueo eficaz, te evitará perder mucha energía.
- Por norma general los golpes bajos son siempre más efectivos que los golpes altos; cuando propines un golpe bajo apura al máximo la potencia y conseguirás derrotar más fácilmente a tu contrincante.







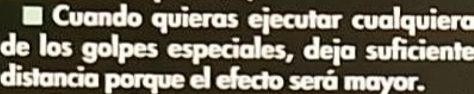






■ Los golpes especiales no siempre son efectivos, sobre todo la "carga mortal", ya que si el enemigo se protege, tu propio golpe se vuelve contra ti.

■ El golpe especial más efectivo (sin duda) es el "cabezazo turbo", sobre todo con los primeros robots; sin embargo, debes tener cuidado cuando lanzas el cabezazo, ya que transcurre demasiado tiempo desde que pulsas las teclas hasta que la cabeza llega a su objetivo: en el intento te pueden dar una patada alta (que te restará bastante potencia).



■ Cuando quieras ejecutar cualquiera de los golpes especiales, deja suficiente distancia porque el efecto será mayor.

■ Para alejar a tu adversario cuando te está arrinconando y llevarle a su esquina, dale un golpe bajo (para quitártelo de encima) y después, con patadas altas (antes de que reaccione), llévatelo a su rincón.

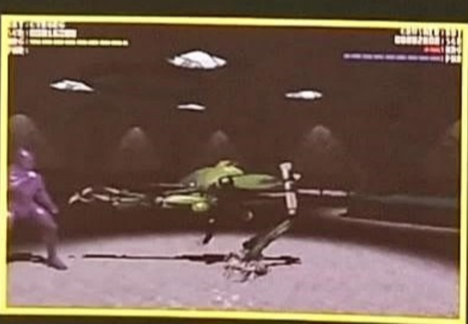
■ Mira las debilidades de cada adversario y aprovéchalas al máximo; tu enemigo no te da ninguna ventaja, así es que utiliza como beneficio propio sus puntos débiles.

■ Siempre, siempre, siempre, debes llevar la ventaja del combate; el consejo parece trivial, pero en cuanto te golpean, tu reacción debe ser inmediata.

■ Por último, si ninguno de estos consejos te ayuda a ganar, inténtalo por la fuerza bruta, pero no te aseguro que lo consigas ...

SHAQUILLE











Toda la información del mundo CD ROM y Multimedia

Ya no hay escusas. Ahora, por fin, dispone de la mejor y más actual publicación para acceder al universo CD ROM y Multimedia. Los mejores artículos divulgativos que pondrán a su alcance todos los conocimientos necesarios; análisis de productos punteros de la tecnología CD ROM/Multimedia; noticias para estar al día; novedades y tendencias ... y nuestras secciones fijas.

Pero lo mejor de todo:

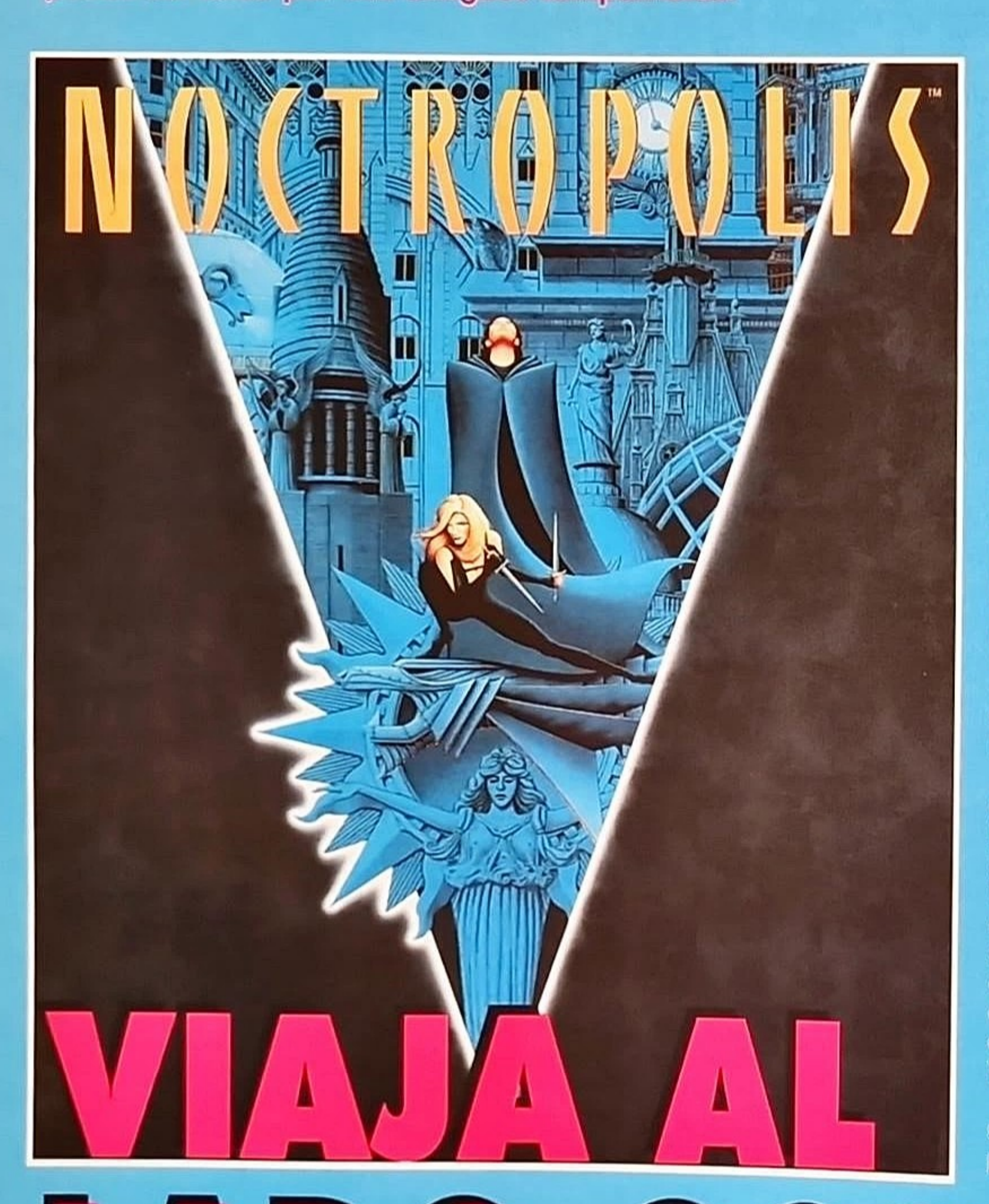
¡Un CD ROM cada mes repleto de centenares de megas con programas, imágenes, sonidos, juegos... y muchas cosas más!



Pza. República Ecuador, 2-1º. 28016 Madrid
Tno: (91) 457 53 02. Fax: (91) 457 93 12

- OK Tricks & Tracks: NOCTROPOLIS
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

Yo, Peter Gray, ciudadano ahora de Noctropolis, he decidido dejar testimonio del conjunto de circunstancias que me llevaron a esta situación con la esperanza de que algún día pueda ser leído por mis antiguos compatriotas.



VIAJA AL LADO OSCURO

Todo comenzó aquel lejano día en que, como de costumbre, me dedicaba a contemplar la ruina en que se había convertido mi librería. Por hacer algo, me dediqué a abrir la correspondencia y a revisar viejos papeles. Además del consabido montón de facturas, la demanda de divorcio y la irónica postal que me envió mi ex-esposa desde las Bahamas, encontré tres documentos que atrajeron mi atención.

El primero me resultó irritante: se trataba de una carta de la editorial de comics Cygnus en la que me informaban de que ya no seguirían publicando las aventuras de mis héroes favoritos: Tenebroso y Stiletto. El segundo era un comprobante de mi participación, hacía ya algún tiempo, en la lotería organizada por esa misma editorial que tenía el curioso nombre de "Quiero ser Tenebroso". Y el tercero era, precisamente, el último cómic de Tenebroso, del que ya no habría continuación.

Según esa historia, Tenebroso, después de liquidar a dos de los tres últimos "malos" que asolaban Noctropolis (ciudad llamada así porque una espesa capa de nubes ocultaba siempre el sol) y encarcelar al tercero (la sádica Diva), decidió retirarse y marcharse de la ciudad para siempre, a pesar de la declaración de amor de su compañera de aventuras Stiletto, que quedó con el corazón destrozado (¿Será tonto Tenebroso? ¡Dejar a una chica así!).

Leyendo el comic me quedé dormido y soñé que una hermosa mujer ligera de ropas se acercaba a mi silla, se inclinaba so-



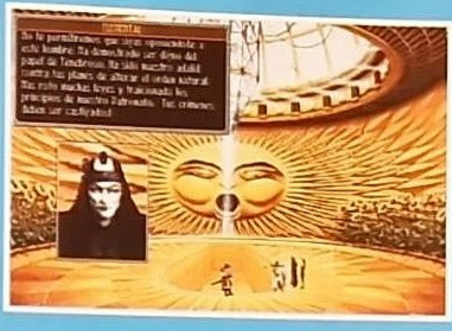
bre mí y... ¡horror!, se transformaba en vampiro.

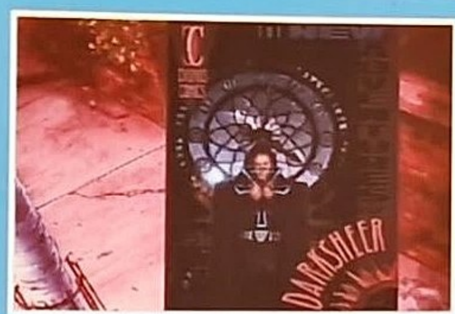
Me despertó el timbre de la puerta. ¿Se trataría de un cliente? No: era un chaval con un paquete, ¡el premio de la famosa lotería de Cygnus!, que recuperé entregando el comprobante. Abrí el paquete y encontré en él dos objetos redondos, como monedas: uno dorado y otro plateado. Además, ¿sería posible?, ¡un nuevo cómic de Tenebroso!, que de inmediato me puse a leer.

Según la continuación de la saga, un misterioso personaje llamado Flux sacó de la cárcel a los malandrines apresados por Tenebroso (el cirujano loco Macabro, la ya mencionada Diva, el creador de pesadillas Morfeico, el productor de monstruos vegetales Dedoverde y la demoníaca Succubus). Éstos, siguiendo su vocación de malos, se dedicaron a asolar Noctropolis una vez más. El Padre Desmond, antiguo tutor de Tenebroso y organizador del grupo de chavales justicieros llamados "los Guardianes", fue a pedir ayuda a Stiletto, pero ésta, desde la partida del héroe, se había dado a la bebida y no quiso saber nada del asunto. Así que el padre Desmond lanzó una plegaria: ¡que regrese Tenebroso! Pensativo, me dediqué a juguetear con la moneda plateada. Ésta cayó al suelo y... ¡apareció una puerta! La curiosidad pudo más que la prudencia y pasé a través de ella. Aparecí en una ciudad sumamente rara pero que, por alguna razón, me resultaba familiar.

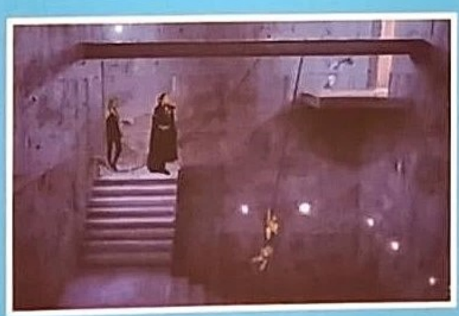
SALVANDO AL PADRE DESMOND

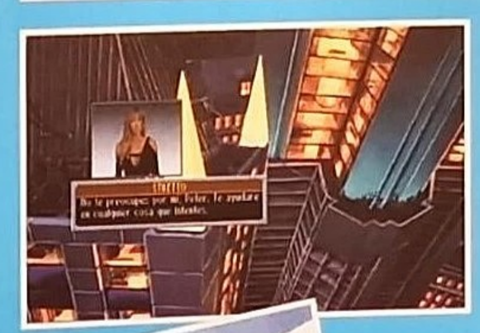
Cerca de mí había un vendedor de periódicos, al que me acerqué para preguntarle dónde estaba. Me dijo que en Noctropolis. ¿Noctropolis? Para saber algo más, obtuve de él un periódico, cambiándoselo por mis cómics de Tenebroso y me dediqué a interrogarlo acerca de los temas que aparecían en el diario, con lo que me enteré de la ubicación













de algunos lugares, como la catedral, la empresa Cygnus que, curiosamente, aquí se dedicaba a la construcción, y el nuevo rascacielos en obra, llamado Aguja Solar. Si aquello era en verdad Noctropolis, en la catedral estaría el padre Desmond, la única persona que podía ayudarme en esta extraña situación. (En un edificio llamado "Galería Histórica", situado también en la calle Mayor, no pude sacar nada en limpio del empleado, cuya diminuta cabeza sobresalía detrás de un inmenso escritorio). Así que me encaminé al templo.

Pero no era tan fácil entrar a la iglesia. Un chaval que aguardaba cerca de la puerta (uno de los "Guardianes" del padre Desmond), me informó que la gárgola de piedra de la entrada había cobrado vida misteriosamente desde hacía ya una semana y no permitía a nadie entrar ni al padre Desmond salir.

¿Qué hacer contra aquel monstruo de piedra? Usar la astucia. Uno de los barrotes de la verja estaba flojo. Lo cogí. En el suelo había un cable eléctrico. Lo cogí también. A la derecha había un panel.

Lo abrí, conecté un extremo del cable a él y el otro al barrote, que lancé a la gárgola. ¡Quedó fulminada! Ya podía entrar.

La catedral parecía desierta, pero en el fondo del confesionario había una ventana que abrí, para tropezarme con el mismísimo Desmond, que empuñaba una pistola. Aquello exigía cierta prudencia, así que le dije que venía en busca de paz y que me sentía perseguido la gente. Esto le aplacó y aproveché la ocasión para ofrecerle ayuda. Cuando me preguntó cómo había entrado, le expliqué mis maniobras con la gárgola. Quedó impresionado y... ¡me propuso convertirme en Tenebroso! Por supuesto que accedí encan-





tado. Lo primero era hacer algo respecto a Succubus, una monja poseída por un demonio y autora del encantamiento de la gárgola. Para ello había usado un hueso, que me entregó el padre Desmond. El sacerdote me dio, además, la dirección de Stiletto.

Fui a casa de la chica de mis sueños, que estaba, como era de esperar, borracha. Le expliqué mis planes y le dije que Desmond corría peligro, pero no logré conmoverla. ¿Qué hacer? Quizás el hueso, que había estado en manos de la Succubus, me condujese a ese demonio, así que lo llevé a la Galería Histórica y lo deposité en la bandeja del empleado. Éste abrió su boca. Me dijo que el hueso era de Benjamín Hutchins, enterrado en el mausoleo, y contestó a algunas preguntas. Me encaminé al mausoleo.

La puerta principal estaba cerrada y entré por una situada a la derecha. Vi un ataud con una nota: el futuro ocupante, Peter Bornick, estaba destinado al mausoleo. ¿Me valdría para entrar? Moví el cadáver de la camilla delantera y encontré debajo la llave del ataud. Así que me acomodé en él. Dos empleados vinieron a buscarlo y me introdujeron en el dichoso mausoleo.

En él, en efecto, estaba Succubus (¡la misma que había visto en mi pesadilla!), pero fue ella la que se llevó la mejor parte.

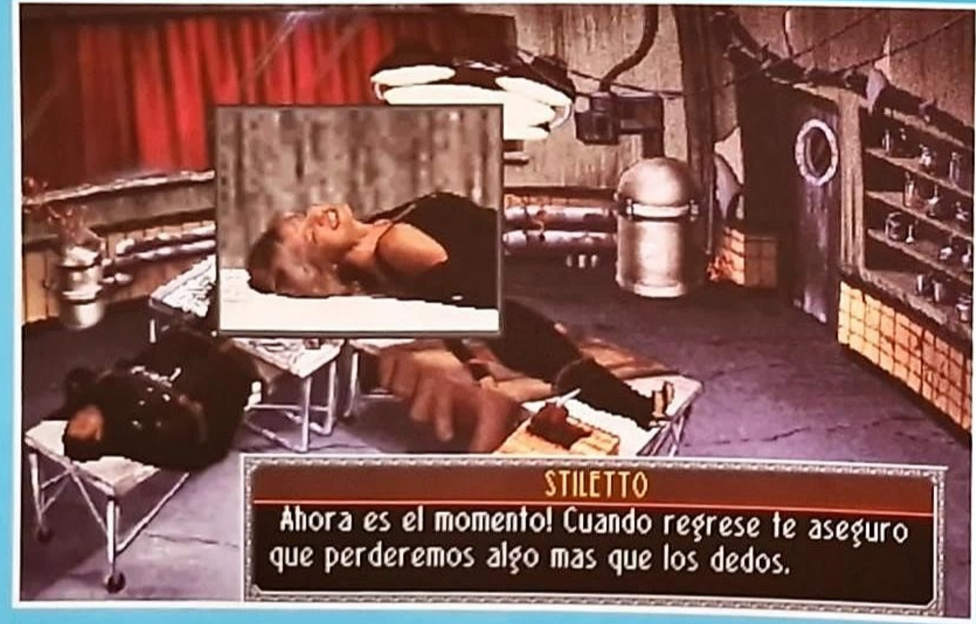
Desperté violado (¡qué vergüenza!), con un mordisco venenoso en el cuello y encerrado en aquel lugar. En el fondo vi la estatua de un ángel. Se me ocurrió moverla y puse al descubierto una escalera secreta, por la que bajé.



En el sótano estaba la guarida de la vampiresa y, bajo la mugrienta almohada, su diario, por el que supe que había puesto una bomba en la catedral. ¡Tenía que avisar a Desmond! Le quité una lanza a una estatua y la utilicé para abrir la ventanilla.

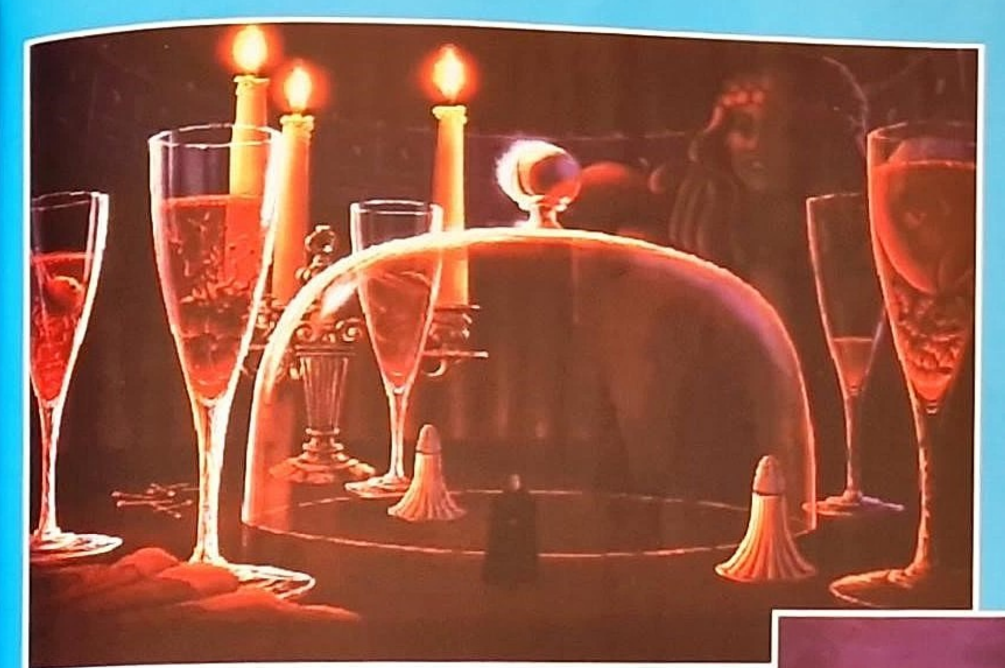
Una vez en la catedral, Desmond y yo nos pusimos a buscar la bomba. La figu-

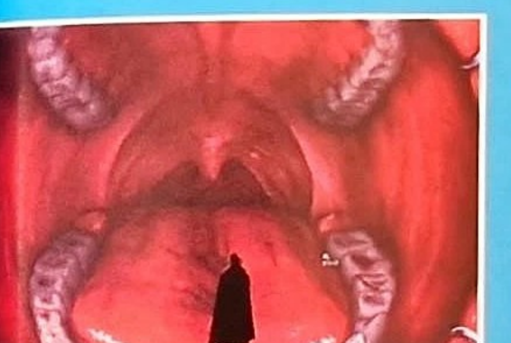




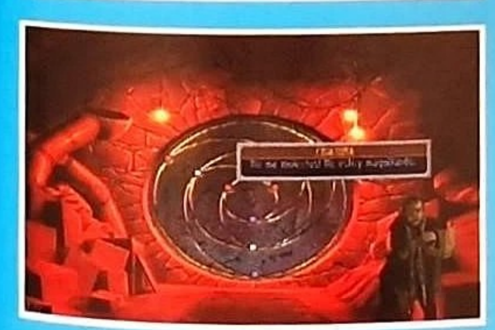


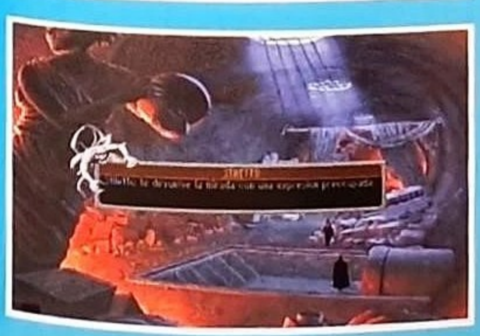












ra central del altar mayor me pareció sospechosa. La examiné y descubrí que de ella salían unos cables, así que cogí la estatua y desconecté los alambres. ¡El peligro estaba conjurado! ¿Conjurado? De inmediato llegó Succubus y se dispuso a atacar a Desmond, así que me apropié de un cáliz que estaba en el altar y lo llené con agua bendita de la pila de la derecha. ¡Y entonces ocurrió un milagro! Apareció Stiletto, que había decidido salir de su ostracismo, y empezó a luchar contra Succubus, pero como llevaba la peor parte, usé el agua bendita. ¡El demonio abandonó a la monja y se marchó! Eso es casi lo último que recuerdo. Afectado por el veneno del mordisco, perdí el conocimiento.

EL NUEVO TENEBROSO

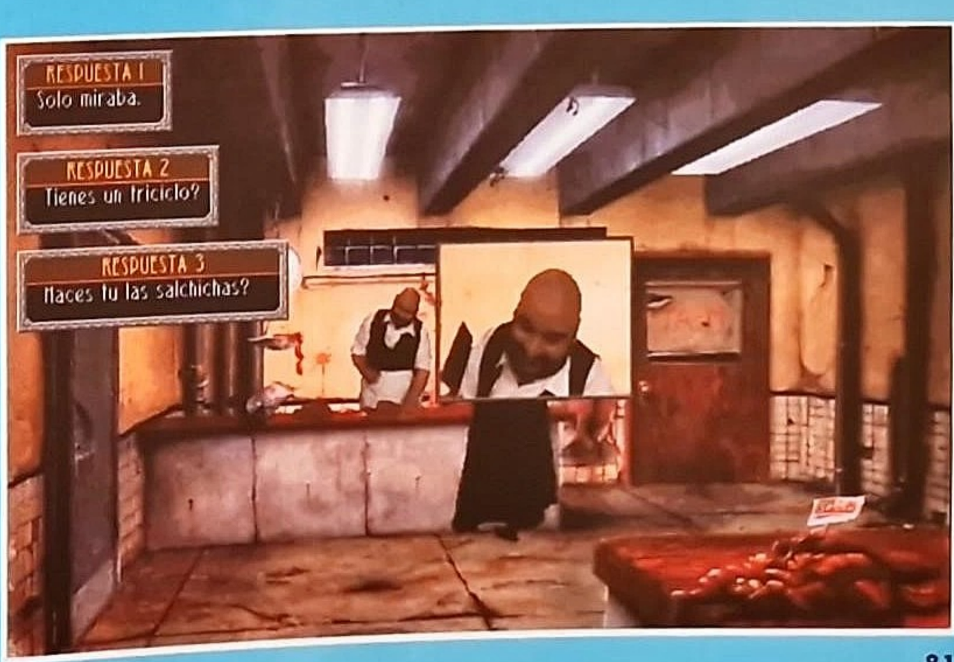
Desperté en la Cueva Sombría, escondite de Tenebroso, a la que me había llevado Stiletto para curarme, sumergiéndome en el milagroso Liquioscuro. Pero la chica no estaba dispuesta a aceptarme como colega así como así. Primero quería probarme, y lo hizo con una andanada de golpes y patadas, a los que respondí de forma similar.

En un momento dado pude inmovilizarla y, como me pareció que ya aquello había llegado demasiado lejos, la besé. ¡Remedio santo! Ya estaba aceptado en la escuela de Tenebrosos.

Como la cueva era mi nueva casa, la inspeccioné. En una columna de la derecha descubrí un compartimiento y, dentro de él, unas granadas de Liquioscuro y el uniforme de Tenebroso, que me puse de inmediato. A la derecha del surtidor, en otro compartimiento, encontré el Noctroglifo, artefacto para hacerse invisible en la oscuridad, y el Tratado de Tinieblas, muy instructivo.

¿Y ahora qué? Había mucho que investigar y pocas pistas. Tenía un nombre y una dirección: Peter Bosnick, en cuyo ataud me había ocultado. En compañía de Stiletto, que en adelante no se separaría de mí, fui a visitar a su viuda.

Intenté hacerme pasar por policía, pero la viuda descubrió el engaño y me dio con la puerta en las narices. Volví a llamar, me disculpé, y así pude sacar algunos datos. Al parecer Bosnick fue asesinado para que Cygnus obtuviese el proyecto de la Aguja Solar.









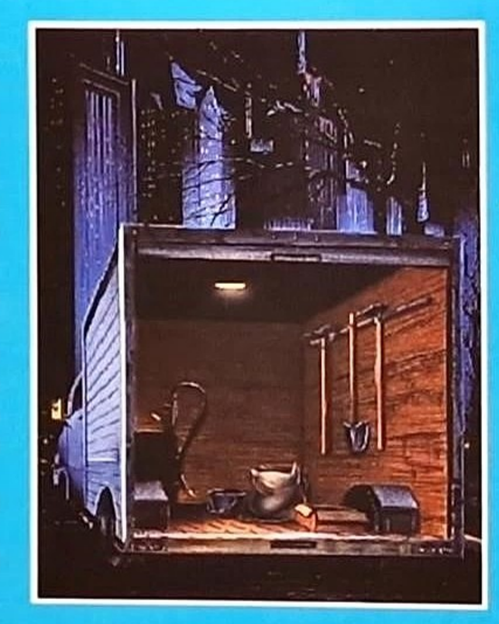
Mmm... Nos encaminamos al rascacielos en construcción.

En la obra había un guardia bastante borde. Inventé que iba en busca de unos planos y, ante mi insistencia, me remitió a Sam Jenkins, de Cygnus. Pero yo estaba empeñado en husmear en el patio, así que pedí ayuda a Stiletto. Ella entretuvo al guardia y yo entré. Me apropié de un cortador de cristales, empujé unos ladrillos para llegar a los controles del elevador y subí al segundo piso, haciéndome de un cristal que estaba en un cubo (nunca se sabe cuándo algo puede ser útil). También observé que un camión del invernadero descargaba plantas.

Ahora era tarea inmediata investigar al tal Jenkins y para ello fuimos a Cygnus. Junto a recepción había un pase para el ascensor, que birlé cuando nadie miraba. Acostumbrado a dar rodeos para lograr mis objetivos, me quejé del calor a Wanda, la recepcionista, y me enteré de que León, el encargado, se negaba a reparar el aire acondicionado. Hicimos un trato: yo convencería a León y Wanda me conseguiría una entrevista con Jenkins.

En la sala de mantenimiento León resultó inconmovible. Una vez más acudí a Stiletto y ella, usando sus encantos, consiguió que él confesara que el aire estaba arreglado. Sólo había que apretar un botón rojo. Stiletto puso a León a dormir, yo apreté el botón y regresamos a ver a Wanda, que me permitió visitar a Jenkins.

En el despacho de Jenkins supe que la jefa de la obra era una tal Sra. Shoto, que



el edificio se construía de una forma rara (terminar los pisos superiores primero) y que ciertos "equipos especiales" habían sido encargados a una compañía llamada Tecnologías Encarnadas.

Cuando regresé al recibidor, Wanda fue llamada por la Sra. Shoto y pude ver los códigos que ella marcaba en el ascensor para subir, así que la seguí para visitar a la misteriosa mujer de la que, de momento, no pude sacar gran cosa (sólo que la Aguja Solar se llamaba así porque la idea era que los pisos superiores estuvieran por encima de la capa de nubes). Decidí visitar Tecnologías Encarnadas.

Resulta que el edificio se había quemado misteriosamente y que el ex-director, Jim Drake, se dedicaba a ahogar sus penas en un bar cercano llamado El Lazo de Neón. Drake me dijo que el Dr. Schwarz, ejecutor del misterioso encargo para la Aguja Solar (un artefacto relacionado con la iluminación), había desaparecido en el accidente. Tecnologías Encarnadas también construyó equipos para el invernadero, así que ésa sería mi próxima escala.

ATACADO POR LOS MALOS

En el exterior estaba el mismo camión que vi en la Aguja Solar, del que extraje un saco de semillas y una solución de crecimiento rápido.

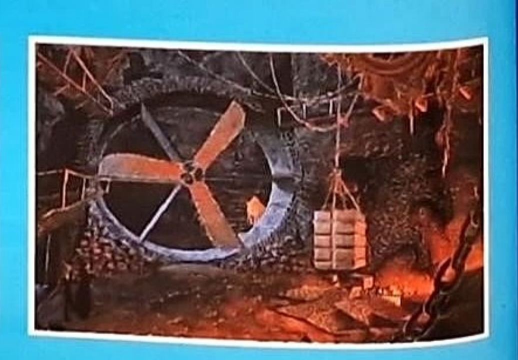
Mi previsión demostró estar justificada, pues usé el cortador de cristales para entrar al invernadero. Pero, una vez dentro, fuimos atacados por unos girasoles gigantes, que dejaron a Stiletto sin sentido y a mí colgando. Apareció Dedoverde que, tras burlarse, dijo que se iría a la ópera a ver una nueva obra llamada Nex.

Para librarme de los molestos vegetales usé la granada de Liquioscuro y luego cargué a la inconsciente Stiletto para sacarla de allí. A la salida recogí un cartel de la nueva ópera y me encaminé a la Cueva Sombría para curarme en el Liquioscuro.

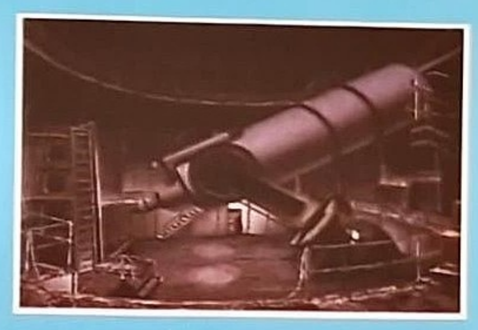
Era evidente que ahora debía ir a la ópera. ¿Dónde estaba? En la Galería Histórica me dieron la dirección. Pero allí me esperaban más problemas. La Diva tenía a un montón de espectadores atados a sus sillas y, nada más entrar, se apoderó también de Stiletto. No me la devolvería a













menos que yo le entregase la lente del telescopio del observatorio.

La entrada del observatorio estaba custodiada, pero utilicé el Noctroglifo para hacerme invisible y pasar ante la cámara. Una vez dentro, y ante una puerta imposible de abrir, observé una pequeña grieta de la pared. Las semillas y la solución de crecimiento rápido del camión del invernadero produjeron un boquete por el que pude pasar.

En el interior había otra dificultad: tres haces de luz barrían el piso, y el Noctroglifo sólo funcionaba en zonas oscuras. Así que estudié los movimientos de las luces (en cada trayecto sólo debía cuidarme de dos de ellas). Primero fui de la entrada hasta un destornillador, que recogí. Luego regresé a la entrada. Por último fui a la izquierda, hacia una lata de aceite que también cogí. Subí al telescopio, utilicé el aceite para que el mecanismo no hiciera ruido y el destornillador para extraer la lente. De paso me llevé un registro que estaba por allí, lleno de coordenadas de la constelación del Cisne. Regresé a la puerta tomando las mismas precauciones y volví a la ópera.

Pero la Diva tenía tanta palabra como una página en blanco. En lugar de soltar a Stiletto me ató a una rueda y empezó a lanzarme cuchillos. Desperté malherido y aún atado. Por suerte, un empleado de la limpieza que pasaba por ahí accedió a soltarme.

¿Dónde estaría Stiletto? Mi costumbre de guardar cuanto encontrase me llevó a apropiarme de un cuchillo de la Diva y un ladrillo.

Lanzando el ladrillo desde el centro del escenario hasta un control situado a la izquierda, conseguí bajar junto con la plataforma.

Abajo agregué a mi colección un estuche de joyas de fantasía y otro de maquillaje. Moví los vestidos que colgaban de una percha y hallé tras ellos una puerta, por la que entré.

La siguiente habitación tenía una puerta que yo no sabía cómo abrir, hasta que encontré otro destornillador que me permitió quitarle los tornillos a las bisagras. El resultado fue decepcionante: detrás de la puerta había un muro. Pero no hay pared que se oponga a un Tenebroso lleno de ingenio: moví la válvula de una manguera hasta llevarla al máximo de presión y enfilé el chorro a los ladrillos, derribándolos.

Tres pandilleros de mala catadura esperaban del otro lado. Con ese tipo de personas hay que ser firme y persuasivo. Les pregunté si habían visto a alguien y, como se mostraban reticentes, les dije que se dejaran de estupideces y les regalé el cuchillo. Desapareció su agresividad. Volví a preguntar por la chica y les regalé ahora las joyas de fantasía, con lo que me enteré de que la Diva se la había llevado en el triciclo del carnicero. Como ya sabía lo necesario, regresé por donde había venido y fui a la Cueva Sombría para sumergirme una vez más en Liquioscuro y curar mis heridas.



Ahora debía averiguar la dirección de la carnicería. Me la dio el vendedor de la calle Mayor. El carnicero, al parecer, no sabía lo ocurrido con su triciclo, pero tenía unas salchichas que me dio a cambio de un periódico para envolver la mercancía.

Como el tío parecía distraído, se me ocurrió la idea de inspeccionar su nevera. ¡Por algún lugar se habrían llevado a Stiletto! Allí, por si acaso, me hice de un garfio de carne y, moviendo unas reses que colgaban de la pared, descubrí una escalera oculta. ¡Eureka!

EL LABERINTO DE MACABRO

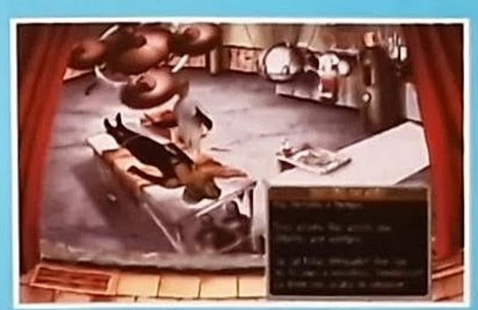
Estaba escrito que para mí no terminarían los sustos. Al final de la escalera estaba nada menos que ese cirujano loco de Macabro, que tenía a Stiletto atada a una camilla. Poco después también yo estaba sujeto con correas, pero a Macabro le dio por ir en busca de bisturís más oxidados para hacernos sufrir más. Esa fue mi oportunidad.

Mis manos estaban atadas, pero podía mover los pies. De una patada hice caer un frasco de ácido, que liberó los frenos de la camilla de Stiletto. Con el otro pie, moví una mesita de instrumentos. Se produjo una reacción en cadena y, como consecuencia, la camilla de Stiletto pasó junto a una cuchilla que cortó sus correas. Ella me desató y nos dispusimos a escapar, no sin antes ser interrumpidos por Macabro, del que mi compañera dio cuenta. Antes de salir me hice de un frasco de cristal resistente a los ácidos. Debíamos darnos prisa. Para seguir el ejemplo de sus colegas malandrines, Macabro también me había envenenado.

Llené el frasco de ácido de batería en la habitación contigua, que contenía todo un muestrario de los pasatiempos de Maca-





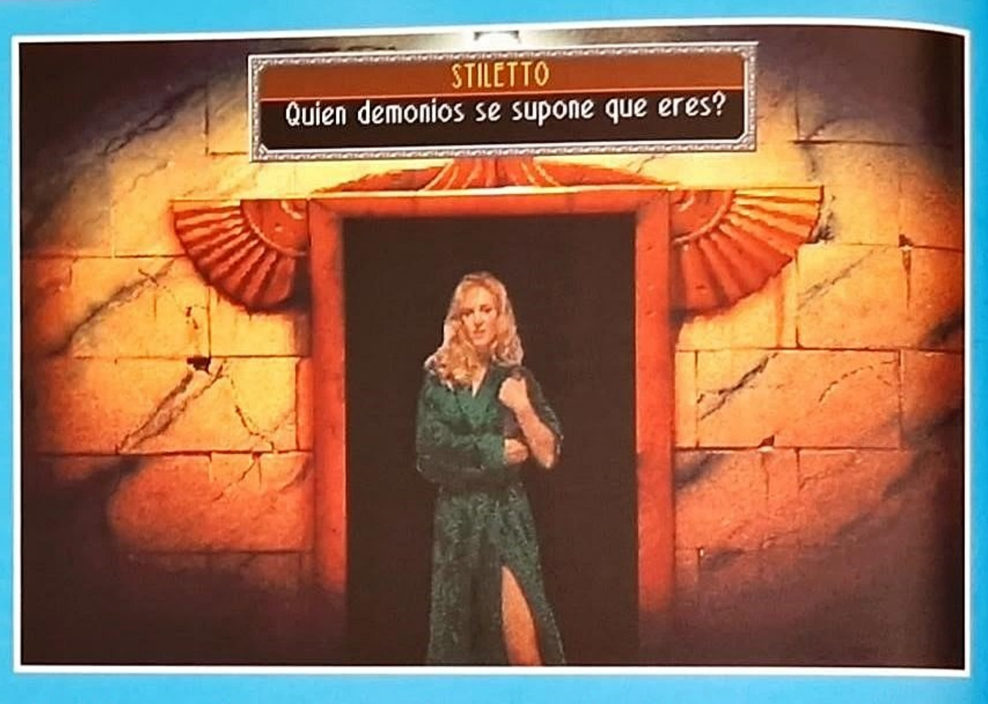


bro. Una puerta más y llegamos a un salón dividido por un gigantesco ventilador. En el momento oportuno pasamos al otro lado a través de las aspas y nos hicimos de una rueda de válvula y, utilizando el cristal de la Aguja Solar (¿veis lo bueno que es ser previsores?), de un pedazo de soga.

La soga no tardó en mostrar su utilidad, pues, cuando volvimos a atravesar las aspas, la empleé para que el ventilador lanzara un montón de ladrillos a la pared y abriera un boquete.

Ahora debíamos atravesar una corriente de agua. Del techo pendía una viga a la que lancé el ácido para hacerla caer y por la que pasamos. La siguiente sala tenía un puente colgante que en el centro resultaba un poco inestable, pero una puerta lateral nos llevó a un salón con un gran depósito de agua en el centro y un hierro que nos sirvió para reparar el puente.

La válvula a la que pertenecía la rueda que habíamos recogido antes estaba en la sala siguiente. La puse en su sitio, la hice girar y, cuando regresamos a la sala lateral, el agua del depósito central había desaparecido. Podíamos bajar.







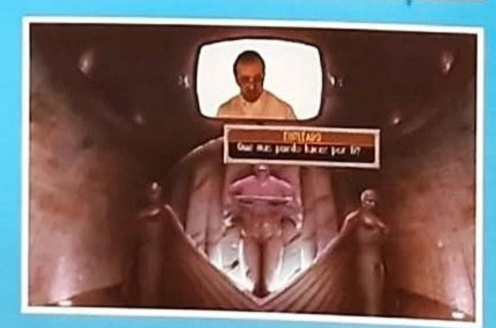


Así lo hicimos y llegamos a una habitación con una puerta llena de bolitas de colores, custodiada por un individuo de horrible aspecto, resultado de uno de los "experimentos" de Macabro. Le regalé el estuche de maquillaje para mejorar su "look" y, agradecido, nos dio permiso para que saliéramos por la puerta de marras y nos reveló que un tal Whisperman, en combinación con la Sra. Shoto, estaba detrás del proyecto de la Aguja Solar.

Tener permiso para usar la puerta era una cosa y abrirla otra.

Había que alinear las 9 bolas del círculo en tres radios de igual color. En la periferia había unos triangulitos que indicaban las posiciones en que debían ir los colores, y para hacer los movimientos de bolas sólo había un espacio libre. Para colmo, me quedaban pocos minutos para que el veneno de Macabro hiciera efecto. Para ayudarme, dibujé la posición final y razoné un poco "hacia atrás". Así, y casi de milagro, logré abrir la dichosa puerta y corrí a la Cueva Sombría y al providencial Liquioscuro a curarme una vez más.





EL AMO DE LAS PESADILLAS

Cuando salí (o creí salir) del Liquioscuro, Stiletto, ante mis ojos, sufrió una pasmosa transformación. No se trataba de Stiletto ni yo estaba despierto: era Morfeico, el último de los "malos" que me quedaba por enfrentar, jugándome una mala pasada. Ahora se trataba de escapar de una pesadilla en la que cualquier cosa podía suceder.

El primer escenario era un parque de atracciones. Morfeico me dio la bienvenida desde la taquilla y se marchó, dejándome librado a mi suerte. Cogí un cubo de pintura y entré a la cabeza de payaso situada a mi derecha. Encontré una segunda cabeza, en la que también me introduje. Ahora me encontraba en una cavidad bucal y tomé un pico dental que estaba clavado en uno de los molares.

Regresé a la taquilla y utilicé el pico para desclavar las tablas de la puerta de la derecha. Así pude llegar a una gigantesca mesa de la que tomé una cerilla.

De nuevo en la zona derecha, entré en la torre de ajedrez del fondo. Allí me esperaba un demonio que no me permitía apoderarme de un diamante, aunque no objetó que me llevara una lámpara de aceite.

Volví a salir y descorrí una pantalla que colgaba del techo, con lo que apareció una puerta por la que (después de todo, se trataba de un sueño), pude entrar.

Ahora se trataba de una selva de espinos con un cadáver que pendía de una gran tela de araña. La cerilla y la lámpara de aceite me permitieron quemar un poco todo aquello y me apoderé de un envoltorio del que sobresalía un crucifijo y de una soga hecha de tela de araña. El crucifijo tenía una utilidad obvia: se lo tiré al demonio y se largó, con lo que pude hacerme con el diamante. Regresé a la mesa y usé la joya para abrirme paso a través de una campana de cristal, derribar un pimentero de una patada y guardarme unos granos de pimienta. Esta última sirvió para hacer estornudar a la boca, que escupió una brocha. Con ésta y el cubo de pintura dibujé una puerta en un lienzo que estaba apoyado a la pared y salí (¡je, je, ya me estaba aprendiendo las reglas del juego!).

El nuevo escenario era un salón infinito con una gran torre en el medio, a cuya ventana central escalé usando la tela de araña. Me hallé ante una puerta y, como suele ocurrir, la llave se encontraba bajo el felpudo. Nada más cogerla se abrió la puerta.

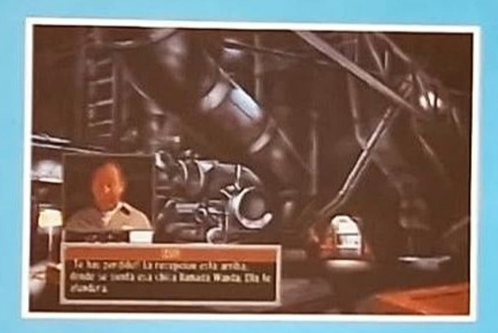
¡Por fin había llegado hasta Morfeico! y, al parecer, el muy tunante sólo deseaba eso, pues me reveló que, para salir de una pesadilla, bastaba con... morir en ella. Me empujó al vacío, me "mató" y desperté en la Cueva Sombría, saliendo del Liquioscuro.

Mi amiga estaba muy preocupada por mis frecuentes zambullidas en Liquioscuro. Según ella, a pesar de sus propiedades curativas fue ese elemento el que acabó por cambiar el carácter del viejo Tenebroso, convirtiéndolo en un ser sin sentimientos. Pero las reflexiones sobre la incidencia del Liquioscuro en las cualidades personales debían esperar, pues primero debía tener unas palabras con la presuntuosa Sra. Shoto acerca de sus negocios con Whisperman.

LA SOMBRA Y LA LUZ

Enfrentada con las pruebas, la Sra. Shoto confesó que Whisperman era su padre (ya aquello se estaba pareciendo a una novela rosa) y me aconsejó que hablara con él. Según ella, vivía en Subterrania, debajo de Cygnus.

¿Debajo de Cygnus? Delante del edificio, en la calle, había una entrada a las alcantarillas, pero sólo pude abrirla con un hierro que arranqué de una reja que rodeaba a un árbol cercano. Descendí (Stiletto decidió esperarme) y me encontré una caldera y una compuerta en el suelo. Abrí la caldera y empecé a coger pedazos de silla y tirarlos en ella. Al tercero la





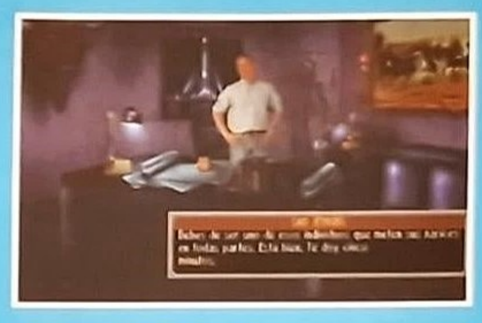
compuerta se abrió. Me animé a hacer un poco de buceo y fui a parar a un salón secreto en el que flotaba un fantasmón: Whisperman.

Resulta que el fantasmón era un "elemental", perteneciente a un patronato de protectores de los elementos que fueron los responsables de mi presencia en Noctropolis. Whisperman había sido indiscreto con Flux y le había dado la receta de la "Quintaesencia de la Luz" (el Liquioscuro venía a ser como la Quintaesencia de las Tinieblas en estado no condensado), mejunje que, en caso de llegar a prepararlo Flux, le daría un poder inmenso. La Aguja Solar, con su cúpula iluminada, sería la caldera en la que se cocería todo aquello. Y yo era, a falta de otro Tenebroso, el encargado de detener a Flux y salvar al mundo, porque los del patronato tenían una ley muy cómoda de "no intervención", algo así como "que sea otro el que haga el trabajo sucio".

¡Qué remedio! Los numeritos del registro hallado en el observatorio (constelación del Cisne) me hicieron recordar el ascensor de Cygnus. ¡En efecto! Se trataba de la clave para llegar al techo y, de ahí a la Aguja Solar era un "saltito", que pude dar con la ayuda de mi garfio y de un cable eléctrico que iba de un edificio al otro, con Stiletto colgada de mí a modo de Tarzán y Juana, sensación que no resultó nada desagradable).

Allí había algunas escaleras que subir, pero aproveché para seguir recogiendo cosas, a saber, una cinta adhesiva, una soga y una escoba. Nos detuvo un perro nada amistoso, pero la combinación soga-salchichas me permitió lanzarlo al abismo (pobre cachorrito) y la combinación escoba-garfio-cinta fue muy útil para alcanzar la soga y pasar al otro lado.

¡La gran retorta! Los girasoles de Dedoverde, la lente del observatorio, la luz en-







trando por las ventanas y, en el centro, una piscina de Liquiclaro que serviría para condensar la Quintaesencia de la Luz. Nos encerraron en una jaulita y se acercó un señor vestido de blanco que era... ¡adivinen quién!, el mismísimo Tenebroso, alias Flux, alias Schwarz, que ahora se hacía llamar Luminoso. Toda esta trama de soltar a los malos y hacer que me atacaran era para que yo me empapara una y otra vez de Liquioscuro, pues mi sangre "liquioscurizada" era el ingrediente que faltaba para la Quintaesencia. Me pinchó un dedo y la gran piscina se transformó en una bolita de Quintaesencia.

¿Sabéis qué? Utilicé la moneda dorada, que llevaba conmigo desde el principio y que tenía reservada para regresar a mi mundo. La puerta se abrió y fue como un tragante por el que se fue la Quintaesencia.

Fue entonces cuando los del Patronato se dignaron a aparecer y disponer del viejo justiciero convertido en mal chico.

Y heme aquí, instalado en Noctropolis y sin poder regresar, pero nada insatisfecho, pues estoy saliendo con Stiletto y jugando a ser Tenebroso. ¿Habéis leído algún número de "Las Nuevas Aventuras de Tenebroso"? Pues ése soy yo.

JULIAN PEREZ

- OK Tricks & Tracks: RINGWORLD
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: TSUNAMI
- Distribuidor: ERBE

Ringworld

(La venganza del Patriarca)

Ha pasado mucho tiempo desde las últimas guerras entre los humanos y los kzinti. La principal consecuencia fue el descubrimiento de una avanzada tecnología que ha permitido la construcción de la nave estelar más rápida del espacio conocido. Pero se han construido dos prototipos, uno con fines pacíficos; el otro lleva en su interior un arma terrible, capaz de destruir un planeta entero.

CEMENTERIO DE CIVILIZACIONES

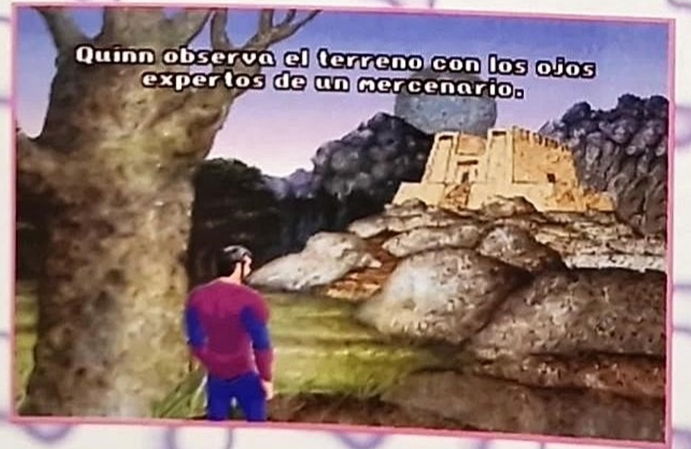






Y esa nave maligna es propiedad del Patriarca, un destacado líder de los kzinti que ha jurado eterna venganza contra los humanos y otras culturas que se enfrentaron ante su deseo de conquista y poder.

Para evitarlo, Quinn, que es el personaje que manejamos en el juego, decide visitar la casa de un amigo suyo de la raza kzinti, contrario a las ideas del Patriarca. Por desgracia, su "colega" desapareció hace mucho tiempo, así que Quinn confía en la ayuda que le pueda proporcionar su hijo.

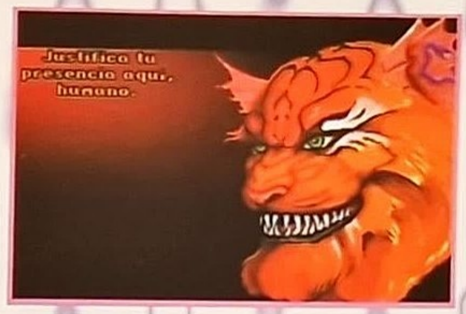


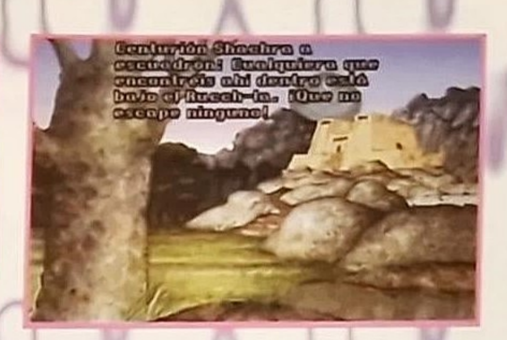
ESCAPANDO DE LA FURIA

Quinn pulsa sobre el láser de la puerta para advertir de su llegada. En ese momento aparece el capitán Iacch, que pide explicaciones a Quinn sobre su identidad y objeto de la visita. Quinn le enseña el anillo de Louis Wu para satisfacer los deseos del capitán.

Ambos pasan al patio interior

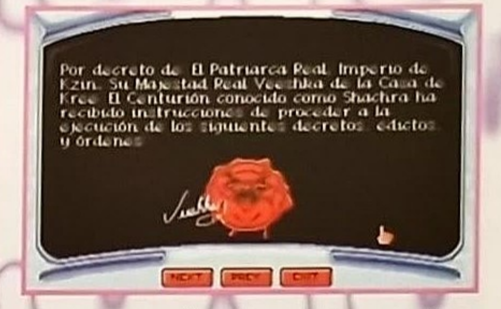












de la casa, donde conversan largamente sobre el padre del capitán y lo que está ocurriendo en el espacio conocido. Al mismo tiempo, las tropas del Patriarca rodean el edificio y matan al hermano de Iacch.

Aparecen los soldados kzinti y Quinn dispara su paralizador.

Hay poco tiempo para escapar, pero es necesario recoger un disquete de uno de los soldados paralizados.

Fuera de la casa se encuentran los vehículos de los asaltantes, parecen motos voladoras, y son tres. Quinn se dirige a una de ellas, y la programa como "Slave", y por fin se dispone a conducir la otra. Iacch ya está en marcha, para ello introduce el disquete en el lector de la "moto", comprueba el informe que contiene los maléficos planes del Patriarca, y programa la máquina como "Master", para tener control sobre la "Slave" y no dejar ningún medio de persecución a los soldados.

HYPERREACTOR II

En sus veloces vehículos, Iacch y Quinn se dirigen al hangar donde permanece custodiado el Hyperreactor II. Las autoridades espaciales, de la forma más ingenua posible, han dejado al cuidado de los kzinti la poderosa nave estelar. Quinn deja que Iacch hable con los guardianes y, aprovechando un desconcierto general entran en el hangar de la nave, aunque son perseguidos. Mientras Iacch pone en funcionamiento los motores, Quinn usa el paralizador sobre sus enemigos y se deshace rápidamente de ellos.

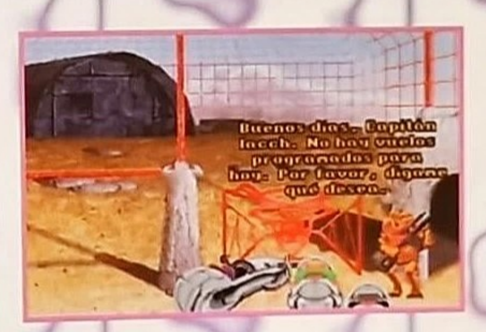
Ya en el puente de mando, y fuera de la atmósfera del planeta, aparece Miranda, una atractiva humana que trabaja en la nave como ingeniera de sistemas. En un primer momento se muestra disconforme con el robo de la nave y no cree en los planes de conquista del Patriarca. Entonces son atacados por otro Hyperreactor II, una nave gemela a la nuestra pero dotada de un fuerte arsenal. Gracias a la hipervelocidad escapamos de una muerte cierta.

Pero aún así, Miranda está dispuesta a sabotear la nave para lograr que regresemos a la base, por lo tanto, no quedará más remedio que Quinn la paralice con su arma y arregle el estropicio que ha hecho. Ha soltado unos cables y el primer puzzle del juego es la protección anticopia del mismo, pues en una determinada hoja del manual de instrucciones que nos pida Ringworld encontraremos la solución.

En la sala de curas de la nave, Miranda se recupera de su paralización. Odia a Quinn visceralmente, hasta que éste introduce el disquete que contiene los planes del Patriarca en el ordenador: Miranda se da cuenta de su error y decide ayudarnos.

Una vez que todos están en el puente de mando discutiendo sobre su futuro, apare-







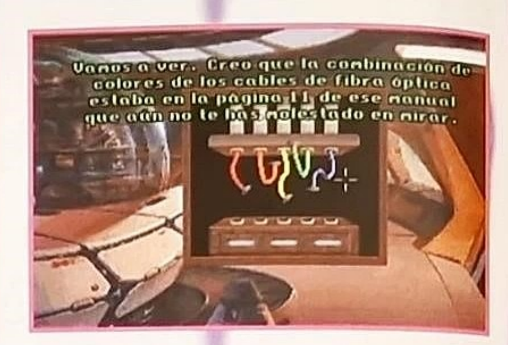






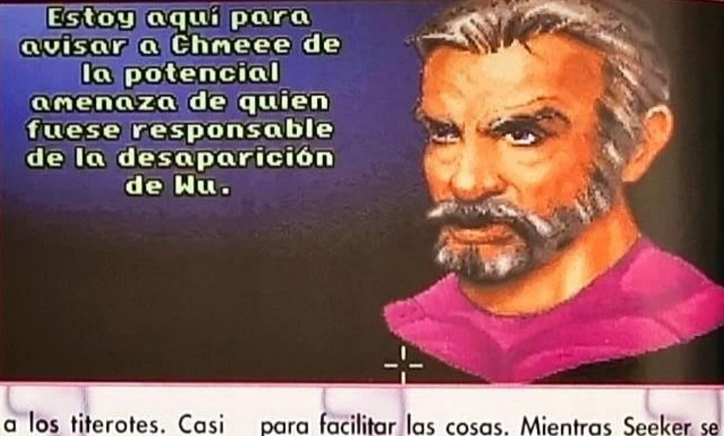








ce una imagen holográfica de un titerote. Este extraño ser, cuyo principal fin es la búsqueda de tecnología antigua, nos insta a viajar al Mundo Anillo, donde podemos encontrar una solución a nuestros problemas y resolver un misterio que trae de cabeza a los titerotes. Casi obligados por la fuerza decidimos viajar al Mundo Anillo y enfrentarnos al destino. Por cierto, Iacch decide cambiar su nombre por Seeker, que viene a significar en su lengua, algo así como el vengador que no deja bicho viviente.





MUNDO ANILLO

Tras aterrizar en el anillo que rodea al planeta, el escáner detecta cinco puntos de presencia de muy alta tecnología. Se decide a viajar al primero gracias a la nave auxiliar de aterrizaje.

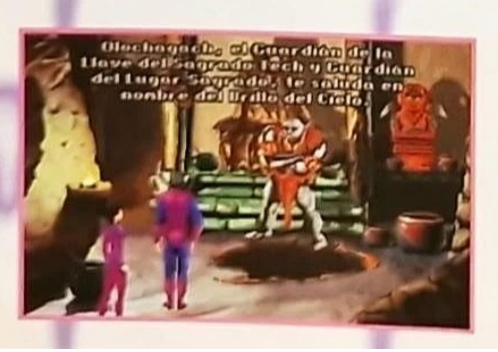
Y el lugar de encuentro se parece mucho al antiguo Oeste. Una tribu de "indios" nos recibe calurosamente. Rápidamente preguntamos por algún objeto mágico, haciéndonos pasar por dioses para facilitar las cosas. Mientras Seeker se ofrece a matar un demonio que por las noches les ataca y devora, nosotros hablamos tranquilamente con el jefe y las gentes de la tribu. Nos dan a conocer "el secreto del Tech", pero a cambio piden agua de fuego. Se llama cerveza y la podemos encontrar en el replicador de alimentos del segundo piso de la nave auxiliar.

Al entregar la cerveza, uno de los habitantes de la tribu decide conversar con Miranda y emborracharse con ella. Quinn







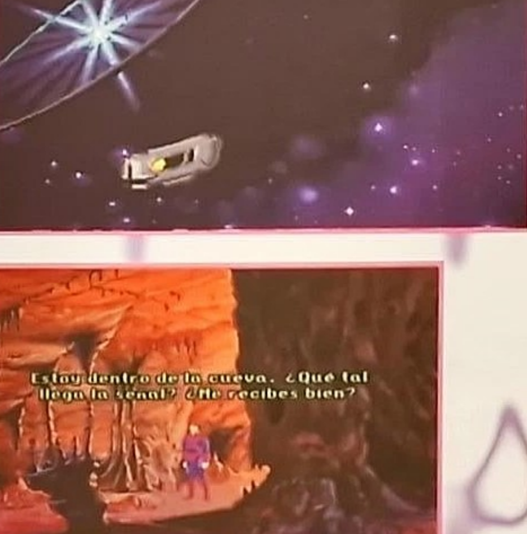












pasará un buen rato con su hija, que "amablemente" decide pasar la noche con un presunto dios. Mientras ella duerme,



Quinn coge la cuerda de su habitación y también la escalera de la habitación contigua, donde Miranda ha logrado poner fuera de combate al dueño de la casa.

Salimos al patio, y Quinn coloca la escalera entre las dos puertas, ata la cuerda a una roca y baja por el agujero de la izquierda.

EL SECRETO DEL TECH

Nos encontramos en la habitación del Idolo. Habrá que darse prisa para que no tengamos un mal encuentro con los guardias.

Pasamos al salón del jefe, donde éste duerme tranquilamente.

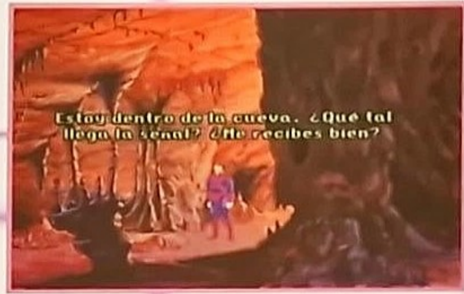
Cogemos el colgante del poste. Quinn pasa de nuevo a la habitación del Idolo, y en la pared se puede leer la siguiente inscripción: Luna Planeta Mundo Anillo Cometa Estrella Esta es la traducción de los extraños símbolos que aparecen en la inscripción. Al regresar al patio, Quinn se reúne con Seeker, que ha logrado matar al demonio, y con los demás miembros de la tribu. Es hora de resolver el secreto del Tech.

Se trata de una mesa con cinco agujeros y cuatro piedras. Estas representan una luna, un planeta, un cometa y una estrella.

Quinn los coloca tal como vio en la inscripción y en el centro pone el colgante. El secreto ha sido revelado y, por fin, nuestros amigos lo conocen. Se trata de una antiquísima nave espacial. Al utilizar nuestro escáner portátil, descubrimos que está rodeada por un campo estásico. No podemos hacer nada, y regresamos a la nave auxiliar, donde de nuevo aparece la imagen holográfica del titerote que nos da nuevas instrucciones.

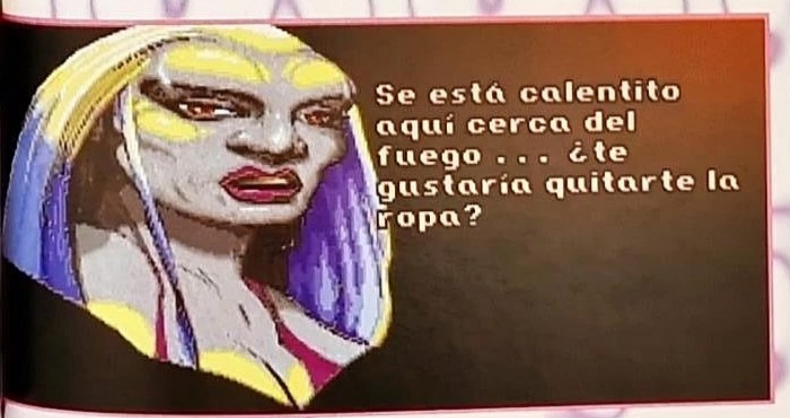
LA CAJA ESTASICA

El segundo punto que visitamos es



















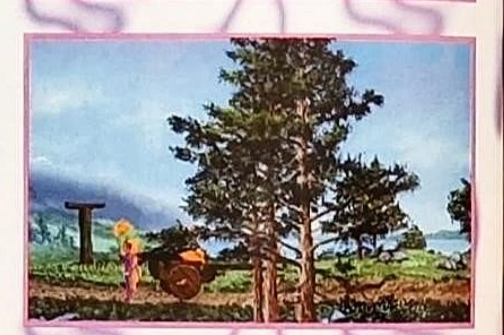


una caverna, donde Seeker, por su empeño en ir solo, ha sido capturado. Para evitar males mayores, recoges el botiquín del segundo piso de la nave y Quinn entra en la cueva.

Allí te captura el extraño pueblo de las cavernas que, para desgracia de todos, resulta que son unos consumados caníbales. Te tiran a una despensa donde se encuentra Seeker inconsciente. De momento dejamos que duerma, y Quinn recoge un hueso afilado. Sale por un agujero en el techo de la despensa, y corta con el hueso una trampa donde hay un murciélago atrapado. Seguidamente se deja caer por otra trampa que había al lado de la del murciélago.

De nuevo cae en la despensa. Quinn usa el botiquín y el escáner sobre Seeker. En ese momento aparece el murciélago y nos explica cómo librarnos de los caníbales. Le da una droga antiferomonas que Quinn bebe rápidamente. También se la da a Seeker, que se recupera al minuto. Salimos por el agujero y seguimos al murciélago que nos indicará el camino donde podemos hallar un preciado objeto. En ese momento aparecen los caníbales, pero gracias a los efectos de la droga, no nos mareamos ante su nefasto olor y Quinn dispara su paralizador. Se disuelven rápidamente.

Quinn encuentra al murciélago en el techo y éste le señala una columna que al ser empujada abre un camino hasta la primera caja estásica. Salimos de la columna y empujamos esta vez una roca para liberar a Seeker. Regresamos a la nave y hablamos de nuevo con el titerote.

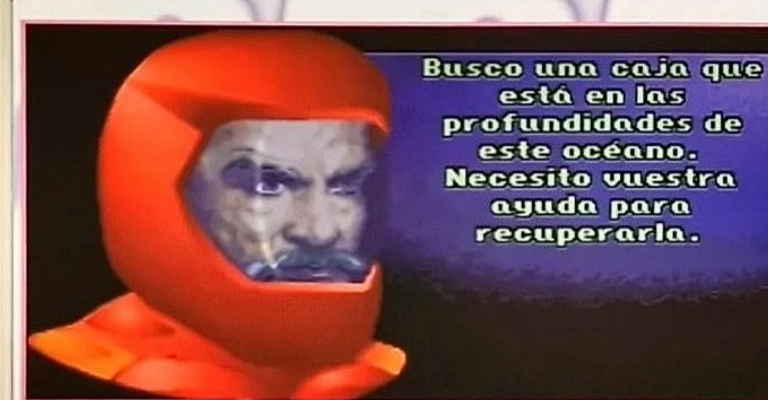




AVENTURA ACUATICA

Al parecer nuestra búsqueda se va a centrar en la captura de cajas estásicas. La segunda va a ser la más fácil de recoger.

En el ordenador del tercer piso buscamos estos conceptos: campos estásicos y los tres tipos de inhibidores, luego pedimos a Seeker que dirija una pequeña sonda para buscar la caja.



Una vez en nuestro poder, aparecerá de nuevo el titerote para indicarnos el próximo punto. Aterrizamos cerca de un mar, y Quinn habla con una criatura acuática que nos pide ayuda acerca de un objeto robado, pe-









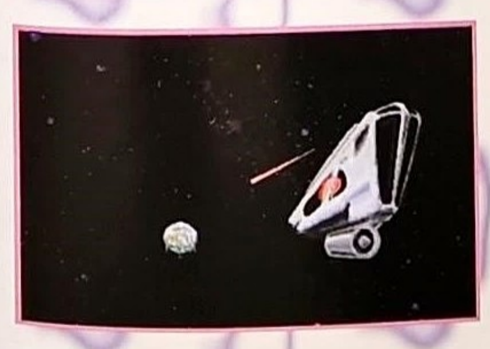












ro tenemos que hablar con su rey que se encuentra a mucha profundidad. Así que Quinn se coloca el traje espacial de la sonda, y entra en la cámara de descompresión. Luego entra en el mar y sigue al acuático hasta hablar con su rey. Al parecer, alguien llamado "el explorador" le ha robado al traductor que les permitía hablar con los delfines.

Quinn decide ayudar, y en la nave habla con Seeker sobre la posición del tal "explorador". En el hangar de la nave recoge la moto y se dirige a la posición que le ha dado Seeker. Allí descubre que el "explorador" es en realidad un viejo loco que es fácil víctima de su paralizador. Seguidamente recoge una llave de la pared, y un frasco vacío de la mesa. Quita el tapón del barril y recoge el líquido verde con el frasco.

Escondido entre los libros de la estantería, se encuentra un papel con una combinación escrita en él. Si pulsamos en el taburete, aparece una cerradura que debe ser abierta con la combinación que es: 2 a la derecha, 4 a la izquierda, 3 a la derecha. Seguidamente, Quinn abre el cerrojo con la llave y recoge al traductor. Devuelve éste al acuático que esperaba en la orilla.

Ahora podían hablar de nuevo a los delfines y éstos podían recoger la caja estásica que se hallaba en el fondo del mar. Pero se encuentran con problemas: las anémonas les impiden el paso y la caja está en un agujero que es imposible coger con la pequeña boca de los delfines. Para solucionarlos, Quinn entrega la botella con el líquido verde y los restos de la sonda que había en la nave.

De esta forma, Quinn consigue la tercera caja. Sólo queda una, y en un lugar bastante peligroso.

LA FORTALEZA DEL PATRIARCA

En esta región del Mundo Anillo, viven una raza de kzinti bastante belicosos comandados por el Patriarca. Para evitar sospechas, Quinn se disfraza como un esclavo que lava ropa en el río y entra en la Fortaleza.

Dentro hablas con el jefe de los esclavos y te pones directamente al servicio del Patriarca, pero antes coge un poco de paja del suelo. Al llegar a las habitaciones del Patriarca, puedes ver a tiempo cómo el asesino mata a un pobre esclavo manchándose de sangre su real túnica. Te ofreces a lavársela, y Quinn se dirige a las habitaciones del Patriarca, donde el guardián le detiene, le enseña la túnica, y ya puede pasar.

En las habitaciones, entra en la del fondo y "escanea" los tres armarios. El del centro está hueco. Para abrirlo, tira de la flecha de la estatua de la pared. Coge la espada corta e introdúcela en el hueco de la columna de la habitación principal. Se abrirá un compartimento secreto que contiene la última caja estásica en forma de yelmo.

Vierte la paja encima de la cama y enciéndela con una vela.

Sal corriendo hasta la terraza y allí usa el escáner para comunicar con Seeker y regresar a la nave.

CONSECUENCIAS FINALES

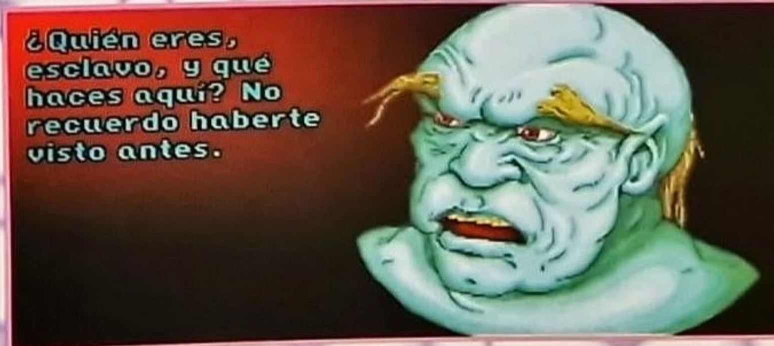
Una vez en el puente de mando y tras inspeccionar las cajas, Quinn y sus amigos regresan al poblado indio. Visitáis de nuevo la extraña nave y utilizáis el negador de campo estásico para acceder al interior de la misma. Pero una extraña cerradura os lo impide. Formado por 6 cuadros distintos, debéis hacer un dibujo con ellas. El orden correcto es: 3-4-1-5-2-6. Aparecerá un extraño alienígena del interior de la nave.

Sucesivamente, debéis usar en él el yelmo y el anulador de ondas mentales para impedir que os hipnotize. A cambio, él os dará una extraña llave que abrirá una esfera de carga. Para coger tal esfera, debéis usar la caja estásica vacía. Por último, no olvides quitar los módulos antimateria de la nave.

Ya tenéis lo que querían los titerotes, pero no os habéis olvidado de la nave de los kzinti. Tras salir del Mundo Anillo, os encontráis con ella en plena órbita. Quinn decide salir en su búsqueda en la cónsola, y cuando ésta sale en pantalla, debes colocar los módulos encima de ella.

Si todo sale bien, Quinn habrá destrozado la nave enemiga y, de momento, todo está solucionado, aunque todavía quedan enigmas por resolver. Pero eso está en manos de los titerotes. De momento, nosotros nada podemos hacer.

ANGEL FCO. JIMENEZ



ISHAR 3 CD



- NOMBRE: ISHAR 3 CD
- COMPAÑIA: SILMARILS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

La saga Ishar, y más concretamente su último capítulo, continúa su andadura en CD-ROM. En esta ocasión la acción se traslada al reino de Arbórea, donde debemos encontrar al dragón Sith, último superviviente del grupo de los Grandes Dragones Negros. Si logramos encontrarle en nuestro periplo por las siete puertas del infinito, podremos salvar la Ciudadela.

Ishar 3 reúne todas las características de los mejores juegos de rol: magia, dragones, combates, comercio, alquimia, creación de cuadrilla y enemigos..., muchos de los cuales son nuevos respecto a anteriores entregas. Además, la historia se ha vuelto mucho más compleja e interesante.

Como añadido respecto a la versión en disquetes, Ishar 3 contiene preciosas animaciones en tres dimensiones y un sonido mejorado. Si te gustan los juegos de rol, la saga de la compañía francesa Silmarils es un buen ejemplo de los programas de este género. Indicado para todos, tanto inexpertos como iniciados.





THUMBELINA



- NOMBRE: THUMBELINA
- COMPAÑIA: TIME WARNER
- DISTRIBUIDOR: ERBE

Thumbelina, la excelente película de dibujos animados del genial Don Bluth (conocido de todos nosotros por juegos por Dragon's Lair o Space Ace, entre otros...), se ha convertido por arte de magia en un precioso CD-ROM educativo para los más pequeños de la casa. Las aventuras de la pequeña Thumbelina (Pulgarcita en la versión española), basadas en el precioso cuento de Hans Christian Andersen, pueden ser disfrutadas desde el compacto en todo su esplendor, gracias a las secuencias de la película que aparecen en Windows, formato en el que funciona el programa. Como producto educativo permite leer los distintos textos con la ayuda del programa, y además incluye diversos juegos basados en diferentes aspectos: colorear dibujos, asimilar melodías, comparar imagenes...

Los gráficos son muy espectaculares y los vídeos tienen gran calidad. Si un producto educativo va a dar que hablar en los últimos tiempos, éste va a ser Thumbelina sin lugar a dudas.





ENCARTA'95

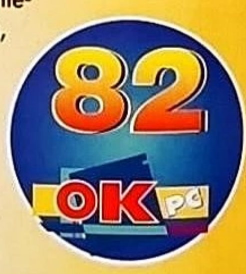


- NOMBRE: ENCARTA'95
- COMPAÑIA: MICROSOFT
- DISTRIBUIDOR: ERBE

Microsoft presenta la última actualización de Encarta, su enciclopedia multimedia para Windows. Este interesante producto incluye más de 26.000 artículos sobre temas de muy diferente estilo. Estos están aderezados con más de ocho horas de sonido (como detalle curioso incluye las frases más típicas de sesenta diferentes idiomas) y más de ocho mil fotos e ilustraciones y ochocientos mapas.

También es posible encontrar animaciones y videoclips multimedia y un interesante juego-test de conocimientos. Una de las opciones más interesantes es la de búsqueda, que permite, mediante la introducción de una palabra, acceder a cualquier tema.

Este interesante CD tiene el inconveniente de estar en inglés, por lo que no es accesible a todo el mundo, pero ofrece información muy buena y con la ventaja de estar actualizado a este año. Si tienes anteriores versiones, posiblemente no te interese tanto adquirir este producto, pero si no es tu caso, no lo debes dudar.



MAGIC CARPET: HIDDEN WORLDS DATA DISK



- NOMBRE: MAGIC CARPET: HIDDEN WORLDS DATA DISK
- COMPAÑIA: BULLFROG
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Los poseedores del genial simulador de alfombra mágica, Magic Carpet, están de suerte. Bullfrog presenta un nuevo disco de datos llamado Hidden Worlds (mundos ocultos), que añade veinticinco nuevos niveles a la historia, además de oponentes mucho más difíciles de batir, posibilidades de conexión con otros ordenadores en red y magias y hechizos mucho más poderosas, como el nuevo encantamiento denominado "Homing Meteo" (meteoro remoto), uno de los más letales de este excelente juego.

Los escenarios también han sido mejorados, ofreciendo nuevos gráficos tan preciosistas como los del original, y la acción se desarrolla en un terreno helado, donde nieve, hielo y glaciares sustituyen al desierto. Los castillos y edificios han sido redibujados y los enemigos son mucho más peligrosos.

Esta actualización encandilará a los usuarios de uno de los juegos que han obtenido mayor éxito en los últimos tiempos. Si lo tienes en tu colección no dudes en comprar el disco de datos... y, si no lo tienes, cómprate ambos productos al tiempo.





MONSTER AT SCHOOL



- NOMBRE: LITTLE MONSTER AT SCHOOL
- COMPAÑIA: BRODERBUND
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

La colección Living Books de Broderbund aumenta con este nuevo título donde un jovencito monstruo debe acudir a la escuela para recibir sus clases, a la vez que aprende aspectos básicos de la vida diaria. Este producto está especialmente indicado para los más pequeños de la casa y permite que estos disfruten con las peripecias de los distintos personajes, a la vez que interactúan con el ratón sobre los diferentes objetos que aparecen en pantalla. Si no conoces otros títulos de esta serie, te diremos que se trata de cuentos animados en los que la historia avanza por escenas (páginas), donde, además de escuchar la narración, es posible jugar con los objetos que en ellas aparecen.

Este producto educativo ofrece la opción de escuchar los diálogos en inglés y en español, con lo que los chavales pueden, además de mejorar su grado de lectura, flirtear con otro idioma. Si tienes hijos o hermanos pequeños en casa, cualquier título de esta serie puede ser un gran regalo de cumpleaños para los pequeñines de la casa.





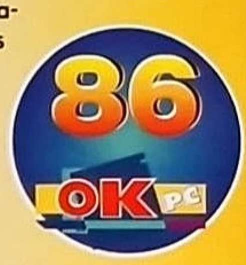
ZOOL 2 CD



- JUEGO: ZOOL 2 CD
- COMPAÑIA: GREMLIN
- DISTRIBUIDOR: ERBE

Gremlin presenta una nueva entrega de las aventuras de la pequeña hormiga ninja, que regresa a la acción junto a su novia Zooz, a la cual rescató en el juego anterior. La versión en disco compacto de este juego arcade de plataformas ofrece, respecto a la de disquetes, unas interesantes y bonitas animaciones tridimensionales renderizadas en la presentación y entre las distintas fases, cuyos actores principales son los protagonistas y sus enemigos. Los gráficos y sonidos son exactamente iguales sin variar un ápice ni en los personajes ni en los escenarios, y la jugabilidad se mantiene en la línea de su antecesor, ya que las lecturas de disco no enlentecen la marcha del programa como ocurre en otros productos de este tipo.

Si te gustó Zool 1 y no tienes la segunda parte en disquetes, no dudes en probar los intrincados y psicodélicos niveles de esta entrega en CD-ROM, sobre todo si eres un gran afcionado a los juegos de plataformas.





OK PC CORREO

KING QUEST VI

¡Hola! En un libro de pistas se indica que la palabra para pasar el quinto desafío del acantilado de King Quest VI es ASCENDER, pero a mí no me lo admite el programa. ¿Me podéis ayudar, ya que no puedo avanzar en el juego?

JORGE CASTRO ROBLES
LEON

RESPUESTA

La palabra clave que necesitas para superar el quinto acertijo del acantilado de la Isla de la Montaña Sagrada de King Quest VI no es ASCENDER, sino PODER. Con ella lograrás llegar hasta la cima. En cuanto a tus otras dudas te aconsejamos eches un vistazo al número del mes pasado (nº 31), en el que encontrarás un completo Tricks and Tracks con la solución de este magnífico programa de Sierra.

LEGEND OF KYRANDIA

Tengo un problema con The Legend of Kyrandia, ya que me pierdo en la cueva del arlequín y no logro encontrar una de las cuatro piedras que necesito para entrar al castillo.

MIGUEL HERNANDEZ
MOSTOLES (MADRID)

RESPUESTA

Bueno, como publicar un mapa sería algo complicado, sigue estrictamente los siguientes pasos para recoger las cuatro piedras sin problema, empezando desde la pantalla del contrapeso:
E,N,E,S,S,E,N,N,E,E,N,E,E,S,S,O,S,S,S,E,E,E,N,O,N,N,E,E,S,E,N,N,E,E,N.
Recuerda que debes coger las frutas luminosas para irlas dejando en las salas oscuras y que, para entrar al castillo, necesitarás una rosa, además de resolver el peliagudo problema de los fuegos fatuos.

SPACE QUEST V

Queridos amigos de OK PC: Necesito ayuda en Space Quest V, ya que no consigo, por más vueltas que doy en la nave alienígena por los conductos del aire (piso arriba, piso abajo), ver ninguna puerta ni pasaje que me conduzca fuera del laberinto de tuberías.

ENRIQUE BARBADOS
BENIDORM (ALICANTE)

RESPUESTA

En principio, tienes que llegar al nivel 2 de la estación. Para subir hasta él, necesitas encontrar la puerta de los ascensores. Una vez abiertas, debes subir por el hueco cuando el ascensor no esté (es recomendable grabar la partida antes de entrar...); si no, te pillará con lo que acabará la aventura. Para localizar las puertas de los ascensores, sólo es cuestión de dar unas cuantas vueltas por los diferentes pisos entre tuberías. Una vez en el nivel 2, debes pulsar un interruptor y..., pero eso es otra historia.

DOOM II

Me gustó mucho vuestra guía para el Doom II del mes pasado. Ya conozco los trucos de invulnerabilidad, objetos y elección de nivel, pero ¿me podéis decir alguno más?

JAIME MUÑOZ
VALENCIA

RESPUESTA

Gracias por los cumplidos. Aquí tienes estos útiles códigos:
IDBEHOLD: Activa un modo *cheat* que permite conseguir luz, traje antirradiación o invisibilidad entre otras opciones.
IDMYPOS: Muestra tu posición en ejes de ordenadas y abcisas.

MONKEY ISLAND I

*No consigo encontrar el casco para dispararme en el cañón del circo.
*Tampoco puedo hacer funcionar la máquina de latas de Grog en "Stand Naves".

TOMAS TEJON
ASTORGA (LEON)

RESPUESTA

* Por mucho que busques no encontrarás ningún casco, porque no existe ninguno en la aventura. La solución es buscar un buen sustituto. Una buena cacerola será ideal.
* Para utilizar la máquina de Stand sólo tienes que introducir una moneda. Cuando consigas trabajar en el circo te harás con una buena cantidad de dinero.

PROBLEMAS CON LAS DEMOS

En mi ordenador 486 no se puede jugar a las "demos" de esta revista. ¿Por qué?

RESPUESTA

Estás cometiendo uno de los errores más comunes entre los usuarios de ordenadores personales. La memoria total del ordenador no tiene nada que ver con el cómo está configurada. Existen dos tipos de memoria: XMS o extendida y LIM/EMS o expandida. Si un juego necesita 2 Mb de un tipo de memoria y el ordenador no está preparado para utilizarla no funcionará ese juego.
Para solucionar los problemas de memoria lo más fácil es actualizarse a la versión MS-DOS 6.2 y utilizar la aplicación MEMMAKER que se encarga de todo de una forma transparente.



OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



DARK FORCES
(Lucasarts/Erbe)
La diversión hecha juego. Toda la acción del Doom con el argumento de Star Wars. Un sueño hecho realidad.

2



DISC WORLD
(Psygnosis/Dro Soft)
Una estupenda aventura gráfica donde la magia es el ingrediente principal, junto con una buena dosis de humor.

3



WARCRAFT
(Interplay/Arcadia)
Rol y estrategia se unen en una perfecta mezcla, en la que podrás tomar parte en una cruenta guerra de razas.



WINGS OF GLORY
(Origin/Dro Soft)
Conviértete en un as de ases retando al mismísimo Barón Rojo. El éxito de la Primera Guerra Mundial depende de ti.





HARPOON 2
(Three Sixty/Proein S.A.)
Uno de los simuladores más originales jamás se hayan creado, por fin aparece en CD, con las ventajas que eso conlleva





FORTRESS OF DR. RADIAKI
(Merit/Proein S.A.)
Las carreras automovilísticas del futuro aparecen en todo su esplendor, gracias a este nuevo arcade de competición.



VOYEUR
(Interplay/Arcadia)
Para amantes del suspense, y en algunos casos, del cotilleo, llega este genial juego de "espionaje".





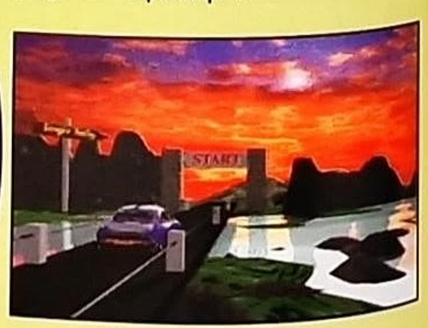
SUPER SKI
(Mindscape/Proein S. A.)
Un espectacular simulador de deportes alpinos que hará que tus venas se pongan a bajo cero.





EARTHSIEGE
(Sierra/Cocktel Educative)
Adéntrate en un lejano y oscuro futuro donde las guerras llegan mucho más allá de las simples pistolas.





RALLY CHAMPIONSHIP
(Flair/ERBE)
Basado en la genial recreativa "Carlos Sainz", llega este simulador deportivo que te pondrá los pelos de punta.



CONTENID



INSTRUCCIONES DEL JUEGO ISHAR

Este mes os ofrecemos un CD dedicado expresamente a los productos de la distribuidora española Proein, S.A. No sólo os presentamos las mejores demostraciones de las novedades más interesantes que están por llegar a nuestras fronteras, sino que también, y tirando la casa por la ventana, hemos conseguido ofreceros en primicia, la versión completa de todo un mito en el mundo de las aventuras de rol: Ishar.

A continuación os mostramos las instrucciones originales del juego para que tengáis la mayor información posible en todos los aspectos. Un nuevo mundo se abre ante vosotros: el mundo del templo de Ishar.



ISHAR
LA LEYENDA DE LA FORTALEZA

AUTORES:	Michael PERNOT
	Pascal EINSWEILER
GRAFICOS:	Pascal EINSWEILER
	Jean-Christophe CHARTER
PROGRAMACION Y ESCENARIO:	Michael PERNOT
	André ROCQUES
	Louis-Marie ROQUES
MUSICA:	Fabrice HAUTECLOQUE

LA LEYENDA DE AZALHGORM

Azalhgorm respiró profundamente y comenzó a contar su historia.

" Una vez, esta tierra se llamaba Arborea. Morgoth, el Señor del Mal y del Caos, decidió apropiarse de Arborea. Sus oscuros poderes pronto dominaron la tierra. Pero Jarel, Príncipe de los Elfos, luchó contra este dominio mientras buscaba los cristales mágicos de Harmony, y él y sus fieles compañeros lograron destruir a Morgoth en una inolvidable batalla (*).

Los compañeros de Jarel siguen vivos y sus nombres están grabados en la memoria de todos... Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm y Jon el Alquimista.

Tras su victoria, Jarel se convirtió en gobernador de toda la tierra, a la que llamó desde entonces Kendoria. Bajo el mando de Jarel y de un sabio gobierno elfo, los habitantes de Kendoria vivieron con salud y abundancia.

Tristemente, Jarel murió en un accidente de caza y cuando después sus sucesores lucharon violentamente por el poder, la anarquía se extendió por todo el país. Aprovechándose de la problemática situación, gentes de muchas razas diferentes llegaron a Kendoria de otras tierras cercanas y más pobres. Muchos eran comerciantes o granjeros... pero algunos eran aventureros mercenarios. Uno de ellos era Krogh... un sombrío y poderoso personaje..."

Azalhgorm se detuvo. Estos recuerdos del pasado le afligían... tosió ligeramente y su profunda

- 1 -

voz baja sonó de nuevo...

"Krogh se hizo cada vez más rico y poderoso y construyó un templo en las fronteras del reino. El templo se llama "Ishar", que significa " desconocido " en el idioma elfo. Krogh es diabólico y, como Morgoth en el pasado, amenaza a Kendoria. Sus poderes son enormes... Desea el retorno de la oscuridad. Parte ahora hacia Ishar y recupera el trono de Jarel".

Ya había oscurecido. Apenas podía ver el rostro de Azalhgorm. Confuso, me despedí de él e inicié mi largo viaje a la misteriosa tierra de Kendoria.

(*) Mira "Crystals of Arborea", otro fantástico juego de Silmarils.

DATOS TECNICOS

PARA INICIAR EL JUEGO:

* ATARI/AMIGA: inserta el disco A en la unidad y después enciende el ordenador.

* PC:

- DISCO FLEXIBLE: tras arrancar con MS-DOS, inserta el disco A en la unidad A (o B) y después tecla START.

- DISCO DURO: para instalar el juego en tu disco duro, inserta el disco A en la unidad A (o B) y después teclea INSTALL <unidad fuente> <unidad destino> (INSTALL A: C: , INSTALL B: C: , INSTALL A: D: o INSTALL B: D:) . Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. Para iniciar el juego desde el disco duro, abre el subdirectorio que contenga el juego y teclea START.

* MACINTOSH: Inicia el juego pulsando dos veces sobre el icono START y después selecciona la opción PLAY del menú COMMANDS.

Para instalar el juego en tu disco duro, copia todos los discos a la carpeta que elijas (directamente en tu disco duro).

A continuación puedes iniciar el juego haciendo doble clic sobre el icono START dentro de esa carpeta.

PROBLEMAS TECNICOS ESPECIFICOS DE PC:

* El programa se detiene mientras se está cargando: comprueba los comandos de MS-DOS par ver si se cargan programas residentes al arrancar el sistema. Quizás ocupen demasiada memoria para que el programa del juego pueda funcionar correctamente.

* El programa se detiene al reproducir los sonidos PCM (digitalizados): puedes cancelar estos

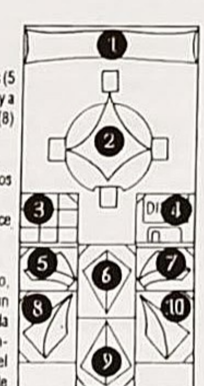
- 2 -

O DEL CD-ROM

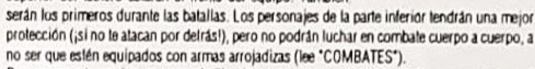
sonidos iniciando el juego con el comando START S en vez de con START.
• Problemas con el joystick: puedes desactivar el port del joystick iniciando el juego con el comando START J en vez de con START.
• Problemas con el ratón: inicia el juego con el comando START M en lugar de con START.
• También puedes utilizar los parámetros juntos: START MSJ.
PARA SALIR DEL JUEGO: pulsa <CONTROL> X.
TECLA DE PAUSA: pulsa la tecla <ESC>.
INTERFACE DE USUARIO:
• RATON: el juego puede controlarse por completo con el ratón. Utiliza el botón izquierdo del ratón para seleccionar una opción y el derecho para cancelar la acción seleccionada o cerrar los menús actuales.
• JOYSTICK: puedes mover las flechas de la pantalla con el joystick. El botón de fuego hace las veces de botón izquierdo del ratón. La tecla <ALT> funciona igual que el botón derecho del ratón.
• TECLADO: Las teclas del bloque numérico (1 a 9) son similares a los controles del ratón. La tecla SHIFT (utilizada para escribir en mayúsculas) funciona como el botón izquierdo del ratón y la tecla ALT como el botón derecho.
Las teclas F1 a F10 activan las opciones ACTION (acción) y ATTACK (ataque) para los 5 personajes.
La tecla CONTROL utilizada con las teclas del bloque numérico separado te permite activar las siguientes opciones:
- Abrir el panel táctico con la tecla 7.
- Abrir el menú de grabación con la tecla 9.
- Moverte en la pantalla en 3D con las teclas 1 a 6, igual que con las seis direcciones del panel de control.
ACCIONES DE LA PANTALLA DEL JUEGO:
*Para recoger un objeto visible, simplemente pulsa sobre él. El puntero del ratón tomará entonces la forma del objeto. Puedes colocarlo directamente dentro del inventario de un personaje pulsando sobre su cara o sobre su nombre (lo cual hace aparecer la hoja de personajes).

- 3 -

*Para utilizar un objeto sobre otro (una llave en una puerta; por ejemplo), selecciona el objeto en la hoja de personajes y llévalo al lugar en el que desees utilizarlo y después confirma el movimiento pulsando el botón izquierdo del ratón.




PANEL DE CONTROL
MOVIMIENTOS:
Un personaje se mueve utilizando las flechas direccionales (5 a 10). Puedes moverlo hacia adelante (6), a la derecha (7) y a la izquierda (5), girar 45º a la derecha (10) y a la izquierda (8) o moverlo hacia atrás (9).
La brújula (2) muestra la orientación actual de la imagen.
Algunos terrenos no pueden cruzarse, como el agua, los arbustos altos y el bosque denso.
El nombre de la zona que esta explorando tu equipo aparece en el pergamino (1).
TACTICAS:
Puedes alterar la disposición táctica de tu equipo, para ello, pulsa sobre el recuadro pequeño (3). Verás entonces un tablero de 5 x 5 con pequeños símbolos representando cada personaje del equipo (mira el número 14 en la figura siguiente). Selecciona el símbolo del personaje y colócalo en el tablero. Los personajes situados en los recuadros de la parte superior del tablero estarán al frente del equipo. También serán los primeros durante las batallas. Los personajes de la parte inferior tendrán una mejor protección (¡si no te atacan por detrás!), pero no podrán luchar en combate cuerpo a cuerpo, a no ser que estén equipados con armas arrojadizas (lee "COMBATES").



Para mover a tu equipo en una sola fila, debes colocar los símbolos de los personajes en el tablero a lo largo de una línea vertical. El personaje situado al frente del equipo será atacado

- 4 -







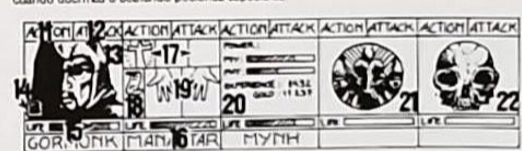


primero en las batallas y es el único capaz de luchar en combates cuerpo a cuerpo.
PARA GRABAR UNA PARTIDA:
Para cargar o grabar una partida, pulsa sobre el icono de disco (4). Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Tendrás que insertar un disco formateado. Puedes grabar tantas partidas como quieras.
Los usuarios de AMIGA tendrán que esperar algunos segundos tras insertar el disco mientras la unidad lee los datos.
Las partidas grabadas de los usuarios de DISCO DURO se almacenarán directamente en el mismo directorio o carpeta que el juego.

PANEL
Un equipo puede incluir un máximo de cinco personajes. Empiezas el juego sólo con uno.
El nombre de cada personaje aparece en la parte inferior de la pantalla (16). Su cara aparece en el medallón (13). Si no hay ningún personaje, el medallón muestra una cara de piedra (21). Observa el pequeño símbolo (14) de la parte inferior izquierda de la pantalla, que representa el panel táctico (lee "TACTICAS").
La barra (15) muestra el nivel de salud. Vigílala estrechamente; el personaje muere cuando esta barra llega a cero. En ese caso, en el recuadro aparece una calavera (22). Puedes recoger los objetos que llevaba el personaje muerto utilizando esta hoja de personajes, siempre que permanezcas en el mismo sitio. En el momento en que te muevas, el personaje muerto y sus posesiones se perderán para siempre. Si todos los personajes mueren, el juego habrá terminado.
Cuando pulses sobre el medallón, puedes abrir otras dos ventanas. La primera muestra la siguiente información:
• Fisiología: los recuadros (17) indican la condición del jugador después de que le hayan lanzado un hechizo (lee SIMBOLOS DE LOS HECHIZOS).
• Hechizos: cuando se ha preparado o escrito en runas un hechizo (lee "lanzar un hechizo" en la sección "ACCIONES"), aparecerá el símbolo del hechizo en el recuadro de la izquierda (18). Para lanzar el hechizo, simplemente pulsa sobre él.

- 5 -

• Objetos que llevas en la mano (recuadro 19): puedes cambiar o colocar objetos directamente con estos iconos (lee HOJA DE PERSONAJES).
La segunda ventana (20) muestra información vital: condición física y mental, experiencia y dinero.
La condición física afecta al rendimiento en combate. Este nivel disminuye a medida que te mueves. Cuando llega a cero, los puntos de salud empiezan a bajar. Para subir el nivel, debes dormir, comer o beber pociones especiales.
La condición mental afecta a la eficacia y duración de los hechizos. Puedes recuperar puntos cuando duermes o bebiendo pociones especiales.



COMBATE
Todas las batallas tienen lugar en un tiempo real. Para golpear a tu(s) oponente(s), pulsa el recuadro ATTACK (ATAQUE, 12). El color del recuadro cambiará durante el ataque. Cuando el color vuelva a ser el mismo que al principio, tu personaje puede golpear de nuevo al oponente. El personaje golpea al(los) oponente(s) con el arma que lleva en las manos. Dependiendo del arma, el personaje puede golpear más rápido o más despacio. Un arma de dos manos es más lenta que un arma de una sola mano, pero también es más eficaz, causando más daño al enemigo. Si el personaje lleva un arma diferente en cada mano, golpeará dos veces más rápido que si tuviera una sola arma. Si el personaje lleva un arma diferente en cada mano, golpeará dos veces más rápido que si tuviera una sola arma. Si el personaje no lleva armas, atacará con sus puños.
Para golpear a un oponente, este debe atacar a la parte frontal del equipo (lee TACTICAS). Los

- 6 -

personajes situados detrás del líder pueden utilizar armas arrojadizas. Puedes reconocerlas fácilmente por las pequeñas líneas dibujadas sobre ellas.
Simbolizan velocidad. Para lanzar un arma, pulsa sobre ATTACK (ataque), el puntero del ratón cambiará. A continuación debes seleccionar el oponente al que quieras golpear. El enemigo elegido puede estar situado bastante lejos.
Los aciertos se representan en la pantalla mediante un pequeño "charco" de sangre, en el que se indican los puntos de daño. El daño varía de acuerdo con muchos factores: la potencia del arma, el nivel de fuerza y agilidad (especialmente con las armas arrojadizas), la habilidad del personaje con las armas, la constitúción del oponente...

ACCIONES
Para realizar una acción específica, pulsa sobre el icono ACTION (ACCION, 11) para el personaje seleccionado. Se abrirá una ventana con las siguientes opciones:
* GIVE ITEM (dar objeto): aparece la hoja de personajes. Selecciona el objeto y pulsa sobre el personaje que vaya a recibirlo.
* GIVE MONEY (dar dinero): esta opción es similar a la anterior, pero debes indicar la cantidad de dinero con los signos "+" y "-" y pulsando después sobre el icono COIN (moneda).
* KILL (matar): selecciona el personaje al que quieras matar. ATENCIÓN: la psicología del personaje es importante en esta acción. Si uno de tus personajes es un buen amigo de la víctima (lee CARACTER), quizás pueda él mismo matar al asesino, y así sucesivamente. Podrías terminar con todos tus personajes muertos, asesinados unos por otros.
* DISMISS (despedir): los demás personajes del equipo votan si quieres despedir a un personaje. Este voto depende del nivel de amistad que tengas con el personaje al que quieras despedir (lee CARACTER). Un personaje despedido desaparece del juego y no puedes reclutarlo de nuevo.
Despedir a un personaje es menos arriesgado que matarlo. Pero algunas veces te encontrarás en una situación en la que no puedes despedir a un personaje, y no puedes recoger los objetos que lleva. Aun así, con frecuencia te verás obligado a despedir personajes durante el juego.
* RECRUIT (reclutar): es imposible reclutar a todos los personajes que encuentres en el juego.

- 7 -

Cuando quieras despedir a un personaje, el resto del equipo votará. Ten cuidado, ya que incluso los traidores pueden unirse a tu grupo. Su comportamiento habitual es desaparecer de repente con algunas de tus posesiones.
* CAST SPELL (lanzar hechizo): esta acción sólo puede ser realizada por tipos de personajes determinados (clérigos, magos, etc.). Elige un hechizo: algunos de ellos son automáticos (radar), pero la mayoría necesitan que apuntes al oponente en la pantalla (hechizos de combate) o al personaje del equipo (hechizos de protección). El puntero del ratón se transforma entonces en una antorcha.
También puedes preparar un hechizo utilizando runas, con la opción RUNES. Entonces estará disponible en el icono del hechizo (18).
Para lanzar un hechizo, el personaje debe tener suficiente energía psíquica. Si su nivel de energía psíquica es demasiado bajo, el hechizo no tendrá efecto. La eficacia y longitud del hechizo depende también del nivel de inteligencia (magos) y del nivel de sabiduría (clérigos).
Hay aproximadamente treinta hechizos disponibles en distintos niveles (lee DESCRIPCION DE LOS HECHIZOS). Puedes aprender estos hechizos durante los cursos de formación mágica (lee formación).
* LOCKPICK (llave): el puntero del ratón se transforma en una llave. Debes pulsar sobre la cerradura que quieras abrir.
* ORIENTATION (Orientación): el personaje te proporcionarán información sobre la zona que estás explorando.
* FIRST AID (primeros auxilios): selecciona el personaje que debas curar. No puedes curar a un personaje dos veces con esta opción, a menos que hayas sido herido desde la última vez que lo curaste.
La eficacia de las opciones LOCKPICK, ORIENTATION y FIRST AID
depende del nivel de habilidad del personaje en cada campo específico.
CARACTER:
Las relaciones entre los personajes son muy importantes en el juego: votan para despedir o reclutar a otros personajes, pueden matarse los unos a los otros y algunas veces incluso negarse a luchar contra miembros de su propia raza. Estas relaciones están basadas en las tablas de

- 8 -





caracteres (buenos y malos) tradicionales de los juegos de rol. El carácter de un personaje depende de su raza y de su clase (por ejemplo, los enanos no son muy amigos de los elfos). Puedes reunir información sobre los caracteres de tus personajes visitando a los "psicoanalistas".

DENTRO DE LOS EDIFICIOS
COMERCIANTES
Pulsa sobre el icono BUY (comprar). Aparecerá una lista de los productos disponibles, con sus costes. Selecciona el objeto que desees comprar, y pulsa sobre el recuadro del personaje (el que esté comprando), o pulsa sobre el nombre del personaje para abrir su hoja. Si no dispones de dinero suficiente, la operación se cancela automáticamente.
TABERNAS
En las tabernas, tienes 4 opciones disponibles:
* LISTEN (escuchar): esta opción te permite conseguir información útil.
* RECRUIT (reclutar): la taberna es el mejor sitio para reclutar personajes. Selecciona el personaje que quieras reclutar, y los miembros de tu equipo votarán. El resultado dependerá de su voto. Si tu equipo está de acuerdo, el personaje se unirá a ellos.
* EAT (comer): debes comprar comida para todo el equipo. Si no hay bastante dinero, entonces el equipo no comerá. La comida se reparte entre todos los personajes. Si un personaje no tiene bastante dinero, su parte será pagada por el resto, empezando por el primer personaje del panel del equipo.
* SLEEP (dormir): esta opción es similar a la opción anterior. Debes alquilar una habitación para todo el equipo.
CASAS
En las casas puedes encontrar varios personajes. Casi siempre te proporcionarán información útil (aunque con frecuencia tendrás que pagar por ella). Algunas veces encontrarás objetos útiles que puedes quedarte. Simplemente pulsa sobre el objeto que quieras coger y dáselo a uno de tus personajes.
El "psicoanalista" te dará su consejo por una cantidad moderada. El sistema de pago es similar a las opciones de taberna.

- 9 -

FORMACION:
La formación es esencial para alcanzar buenos niveles de habilidad. Hay cinco cursos de formación distintos, fuerza, agilidad, inteligencia, sabiduría y hechizos.
Selecciona el personaje que desees entrenar. Si no tiene bastante dinero para pagar la formación o no tiene las características necesarias, la formación se cancela automáticamente.
Para la formación de hechizos, debes elegir el hechizo que quieras aprender tras seleccionar el personaje. Este tipo de formación sólo está disponible para determinadas clases (lee "lanzar hechizos").

HOJA DE PERSONAJES
Cada personaje de tu equipo tiene su propia hoja. Para abrir la hoja de personajes, simplemente pulsa sobre el nombre del personaje (16).
DESCRIPCION DEL PERSONAJE (recuadro 23):
La descripción del personaje aparece en tres hojas. Para pasar de una a otra, pulsa sobre el icono BOOKS (libros, 27). La descripción completa del personaje incluye:
* su identidad: nombre, raza y clase.
* su nivel actual de experiencia.
* su salud: energía física y mental y vitalidad.
* sus atributos y habilidades. El nivel de habilidad determina la eficacia de un personaje (por ejemplo: un personaje fuerte causará más daños al oponente durante el combate, mientras que un personaje robusto será más resistente).
Estos parámetros cambian durante el juego, dependiendo del combate y de tus éxitos y fallos. Hay ocho habilidades disponibles: apertura de cerraduras, orientación, primeros auxilios, lenguas extranjeras (leer/hablar), puntería (arco/ballesta) y habilidades con las armas (armas de una sola mano/de dos manos). Las tres primeras se utilizan mediante el menú de acción (11).
DINERO (17):
El icono MONEY (dinero, 31) muestra la cantidad de dinero que poseen los personajes del equipo. Cuando pulses este icono, se abre un menú de "gestión de dinero". Con el icono de las tres flechas, puedes repartir fácilmente tu dinero entre los personajes de tu equipo. También

- 10 -

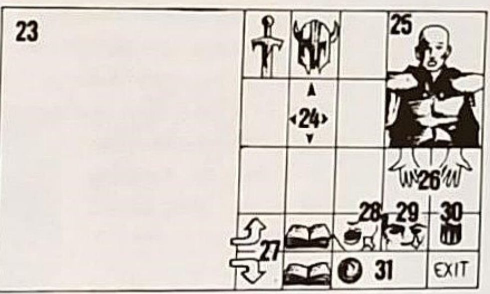








puedes dar una cantidad determinada de dinero a uno de los personajes. Utiliza los signos + y - para introducir la cantidad correcta, y después pulsa sobre el icono COIN (moneda). El puntero del ratón se convertirá en una moneda. Pulsa con ella sobre el personaje que va a recibir el dinero.



OBJETOS (recuadro 24):
Con frecuencia, un personaje que se une por primera vez al equipo dispone ya de algunos objetos. Cuando encuentres un objeto nuevo, puedes colocarlo en uno de los nueve recuadros. Algunos objetos pueden reagruparse en un solo recuadro: comida (máximo 5), pociones (máximo 10) y flechas (máximo 20). En este caso, el número de objetos aparece en la parte inferior derecha del recuadro.
Para seleccionar un objeto, pulsa sobre él, o si tienes objetos reagrupados, selecciona el número de objetos que quieras utilizar. Entonces podrás:
* dejar caer (destruir) el objeto poniéndolo en el icono TRASH (cubo de basura, 30).
* leer una descripción de un objeto manteniendo pulsado el botón y moviendo el objeto sobre

- 11 -

el icono VIEW (visualizar, 29).
* comer y beber colocando cualquier comida o poción en el icono ABSORB (absorber, 28).
Nota: este icono puede utilizarse también para soplar. Cuando un personaje come, recupera puntos de vitalidad.
* equipar al personaje con algunos objetos. Debes colocar las ropas, armadura y casco en el cuerpo del personaje (25).
* colocar el objeto en tus manos. Sitúalo en el icono HANDS (manos, 26) y pulsa. Si el objeto es molesto (espadas de dos manos), la segunda mano aparecerá sombreada y no podrá utilizar el objeto.
* dar el objeto a otro personaje (en su hoja de personaje). Pulsa sobre el nombre del personaje que lo reciba y después colócalo en su inventario.
* colocar el objeto directamente en las manos de otro personaje. Sitúalo en el icono HANDS (manos, 19) del personaje y pulsa con el ratón.
Si pulsas sobre un objeto cuando ya llevas uno, el cambio será automático.

COMO HACER POCIONES
Para crear una poción, debes tener en tu poder el frasco mágico transparente (sólo hay uno en el juego) para utilizarlo como contenedor. Mezcla los ingredientes pulsando sobre las diferentes pociones que tengas en el frasco mágico. Puedes reutilizarlo después de beber su contenido. Lee el libro de recetas mágicas al final de este manual cuidadosamente, ya que algunas mezclas pueden tener extraños resultados...

DESCRIPCION DE LOS HECHIZOS
Los hechizos duran una determinada cantidad de tiempo, dependiendo de los poderes mágicos del personaje (lee "lanzar hechizos"). Hay diez niveles distintos para los magos (de 1 a 10). Algunos sólo están disponibles para determinadas clases. Puedes aprender nuevos hechizos entrenando.

HECHIZOS DE CLERIGO (también disponibles para guardabosques y paladines):
* Curación (nivel 1, 3 y 4): este hechizo aumentará la salud del personaje seleccionado.
* Protección (nivel 1, 3 y 5): este hechizo proporciona protección durante el combate. Otro

- 12 -



hechizo te permite proteger a todo el equipo (nivel 6).
* Dormir (nivel 1): tu oponente cae dormido.
* Poción de cura (nivel 2): este hechizo cura si el personaje ha sido alcanzado por una poción o mordido por un enemigo.
* Repulsa (nivel 8): este hechizo enviará a todos tus oponentes al infierno.
* Disolver (nivel 6): convierte a uno de los miembros de tu equipo en una nube de gas.
* Hechizos de ataque: muro en llamas (nivel 8) y martillo psíquico (nivel 6).
* Inversión (nivel 4): el carácter del personaje se invierte. Un amigo se convierte en oponente y el enemigo se convierte en compañero.
* Confusión (nivel 3): el enemigo pierde el control. No recuerda de que lado está y golpea a amigos y enemigos aleatoriamente.
* Equipo invisible (nivel 5).
* Radar (nivel 3).
* Resurrección (nivel 10): con este hechizo, un personaje muerto puede volver a la vida.

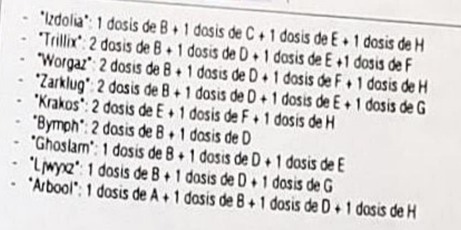
HECHIZOS DE MAGO (también disponibles para monjes y sacerdotes):
* Hechizos de ataque: manos en llamas (nivel 1), misil mágico (nivel 1), bola de fuego (nivel 3), espíritu de fuego (nivel 10), mano psíquica (nivel 9), ceguera (nivel 9) y ataduras (nivel 5).
* Relámpago: este hechizo de combate golpea a todo el enemigo.
* Encanto (nivel 1): este hechizo es útil para obtener información sin tener que pagar por ella.
* Invisibilidad (nivel 4): un personaje puede ser herido, incluso aunque sea invisible.
* Escudo mental (nivel 6): este hechizo proporciona protección contra hechizos mágicos lanzados por tus oponentes.
* Regeneración (nivel 7): este hechizo aumenta el nivel de salud durante un determinado tiempo.
* Detección de invisibilidad (nivel 4) este hechizo te permite ver a enemigos invisibles.
* Invulnerabilidad (nivel 6).

SIMBOLOS DE LOS HECHIZOS
Figura 1: protección
Figura 2: inversión
Figura 3: ataduras
Figura 4: ceguera
Figura 5: invisibilidad
Figura 6: disolver
Figura 7: invulnerabilidad
Figura 8: escudo psíquico
Figura 9: regeneración
Figura 10: veneno

LIBRO DE RECETAS MAGICAS PARA LOS MAGOS PRINCIPIANTES
Ingredientes:
A = ojo de sapo
B = aceite de salamandra
C = tela de araña
D = muérdago seco
E = cerebro de rata
F = garras de gárgola
G = baba de tortuga
H = huesos de dragón en polvo
Recetas principales (puedes mezclar los ingredientes en cualquier orden)
- "Schloumz": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 2 dosis de F
- "Olmaq" 2 dosis de D + 2 dosis de E
- "Clopatos": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E + 1 dosis de F
- "Exquiz": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E
- "Foklim": 1 dosis de A +1 dosis de B + 1 dosis de D
- "Drouli": 1 dosis de B + 1 dosis de C + 2 dosis de D + 1 dosis de E

- 14 -

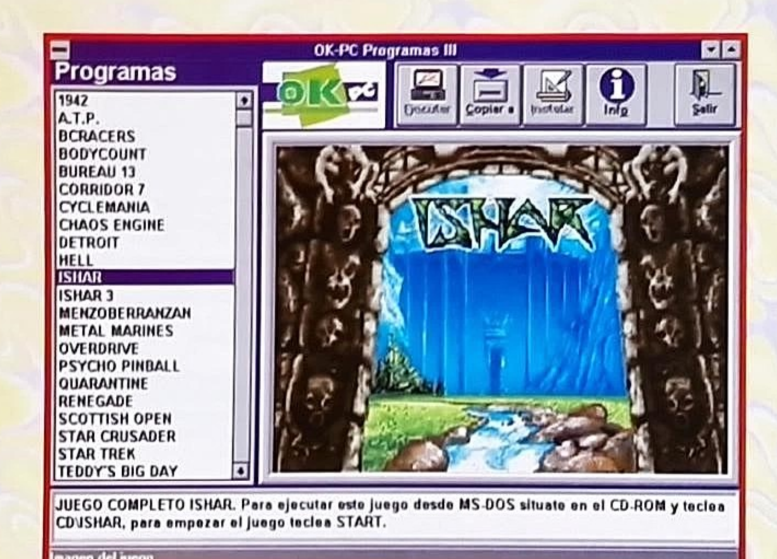




- "Izdolia": 1 dosis de B + 1 dosis de C + 1 dosis de E + 1 dosis de H
- "Trillix": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E +1 dosis de F
- "Worgaz": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de F + 1 dosis de H
- "Zarklug": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E + 1 dosis de G
- "Krakos": 2 dosis de E + 1 dosis de F + 1 dosis de H
- "Bymph": 2 dosis de B + 1 dosis de D
- "Ghoslam": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E
- "Ljwyxz": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de G
- "Arbool": 1 dosis de A + 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de H

- 15 -





INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM.. El nuevo icono se situará en la ventana activa del Administrador de Programas.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

■ Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

■ La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

Para que no tengas problemas, hemos incluído en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

■ Ejecutar: ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ Instalar: ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

■ Copiar: crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

ISHAR

Admite todas las tarjetas gráficas (Hercules, CGA, EGA, VGA), joystick, ratón o teclado, tarjeta de sonido opcional.



El templo de Ishar te traslada a un mundo mágico. *Ishar* en la lengua elfa significa "desconocido" y ahora un poderoso mago tiene previsto encontrarlo y utilizar toda su magia en pos del mal. Solo ante el peligro tendrás que ir en busca de aliados y acabar con sus maléficos planes. Si eres poco aficionado al género del rol, en este magnífico juego completo podrás descubrir lo que significa jugar al rol por ordenador. No sólo la fuerza será importante en Ishar, tendrás que resolver numerosos enigmas y crear potentes





conjuros si quieres acabar vivo esta aventura en busca de Ishar.

Para que no tengas ninguna dificultad hemos incluido una copia del manual del juego en la sección Contenido del CD-ROM de la revista. Básicamente el juego se maneja con el ratón y las teclas del cursor. En combate puedes utilizar las teclas de función para ejecutar las acciones más rápidamente.





Para ejecutar este juego desde MS-DOS sitúate en el CD-ROM y teclea CD\ISHAR. Para empezar el juego teclea START.

SCOTTISH OPEN

4 Mb de memoria RAM, VGA, 486/33 Mhz, ratón

Participa en uno de los deportes más sanos del mundo. Selecciona bien tus palos y utiliza esta magnífica demo con la que podrás competir con hasta ocho jugadores diferentes. Este juego de golf es muy rápido y en un periquete podrás controlarlo

● **MANEJO:** Para dar un golpe a la bola sólo tienes que pulsar dos veces el botón izquierdo del ratón (o el del joystick si procede). Fíjate en el esquema que hay en la esquina inferior izquierda. Tras la primera pulsación, una esfera se desplaza por el arco. Cuanto más tiempo esperes en pulsar de nuevo, más fuerza conseguirás. Cuando la esfera baje al lugar de partida, intenta pulsar de nuevo el ratón cuando coincida con la esfera inferior para dar un golpe perfecto en línea recta. Si te pasas o te quedas corto en este segundo golpe, le darás un efecto a la pelota, lo cual puede ser muy útil si hay viento. Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\SGOLF, luego teclea GOLF.EXE.



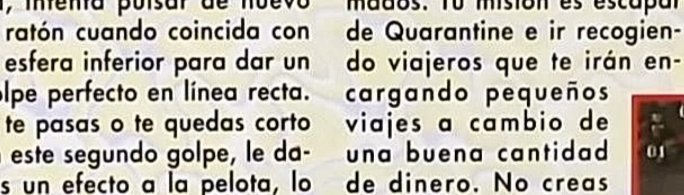


QUARANTINE

386/33, 4 Mb de RAM, Sound Blaster, Thrustmaster (opcional)

Eres Drake Edgewater, un taxista del futuro que conduce el último grito en taxis blindados y fuertemente armados. Tu misión es escapar de Quarantine e ir recogiendo viajeros que te irán encargando pequeños viajes a cambio de una buena cantidad de dinero. No creas que tu misión es fácil: otro grupo de taxistas sedientos de dinero está en Quarantine y no piensa ceder ni un centímetro en las calles. Por si esto fuese poco, multitud de terroristas armados saltarán de las azoteas en busca de un taxista descuidado.





● **MANEJO:** Utiliza las <Teclas del cursor> para acelerar, frenar. <Barra espaciadora>: activa las ametralladoras del taxi; <M>: Mapa; <Esc>: Salir al menú principal; <ALT>: Cambiar de arma; <Control>: Disparar; <Intro>: Bocina; <J>: Salto; <N>: Turbo; Q y W: Conmuta los modos de resolución; (F1, F2, F3): Vistas.

CHAOS ENGINE

VGA, 612 Kb de memoria básica libres, memoria XMS opcional, tarjeta de sonido opcional, teclado o joystick.

Comanda a dos superagentes en un mano a mano contra una horda de criaturas mutantes. Descubre las torres de energía y actívalas con un disparo para abrirte paso hasta la siguiente fase. Esta demo te ofrece todo un nivel lleno de acción. Si quieres, puedes jugar con un amigo o dejar que el ordenador te eche una mano.

● **MANEJO:** Las teclas de manejo se pueden redefinir si copias en tu ordenador el programa Install de la demo. También puede manejarse con Joystick.



Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\CHAOS, luego teclea DEMO.EXE.



UNIVERSE

386DX/33 Mhz.o superior, 2 Mb RAM, VGA, ratón.

Una máquina del tiempo te ha metido en un buen proble-



ma y ahora estás perdido en medio de un enorme cinturón de asteroides. Tu principal preocupación será escapar indemne de esta peliaguda situación. Paséate por la superficie del meteorito en el que has caído en busca de objetos que más tarde te serán de utilidad, y luego regresa a casa, arreglando la máquina que te trajo a este lugar.





Una pista: un salto acrobático puede ayudarte en más de una ocasión.

● **MANEJO:** El manejo del juego es muy sencillo. Al utilizar el ratón aparecerá una barra en la parte inferior de la pantalla, en la que podrás elegir todas las opciones deseadas, pulsando sobre el icono que las represente.
Los objetos se recogerán pulsando primero sobre el icono de recoger y más tarde sobre el aparato en cuestión.

BC RACERS

386DX/33 Mhz. o superior, VGA, 4 Mb RAM configurados como LIM/XMS, teclado, joystick.

El deporte más disputado durante la divertida época del paleolítico era sin duda alguna las carreras de piedromóviles. La dificultad estribaba en que los dinosaurios iban a sus anchas por la "carretera", sin pararse a pensar ni un momento que podían aplastar las pobres cabezas de los conductores. En esta demo participas en una de estas competiciones, y tienes que resultar vencedor de la misma.

● **MANEJO:** Las teclas de manejo son: <Q>: Acelerar; <A>: Frenar; <,>: Izquierda; <.>: Derecha; <Barra espaciadora>: Disparo. Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\BCRACERS, luego teclea BCRACERS.EXE.

PSYCHO PINBALL

386DX/33 Mhz. o superior, 4 Mb RAM, SVGA, teclado, tarjeta de sonido opcional.

Psycho es un armadillo aventurero, que no para de meterse en líos. En esta ocasión va a convertirse en una bola de pinball para poder escapar de las manos de una bruja malvada. Psycho Pinball no es un juego de pinball normal y corriente, ya que al hacer determinados puntos o combinaciones con la bola, accederás a una serie de subjuegos, que pueden variar desde las plataformas, hasta el Blackjack.



● **MANEJO:** <Intro>: para sacar la bola. <Mays>: para accionar los flippers.
Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\PSYCHO, luego teclea PINBALL.EXE.

METAL MARINES

386DX/33 MHz, 8 Mb de RAM, SVGA, 256 colores, ratón, Windows MIDI, tarjeta de sonido compatible, Windows.

La Quinta Guerra Mundial ha estallado. La potencia armamentística de cada país se mide ahora por el número de unidades robóticas que tiene. Tú controlas una pequeña comarca en expansión, que se tiene que defender de los países enemigos, utilizando misiles antiaéreos, misiles tierra-tierra, y tierra-aire, y unidades Cyborg, que realizarán ataques directos, una vez que tu artillería haya limpiado la zona.









● **MANEJO:** El manejo se realiza en su integridad con el ratón, pulsando sobre las opciones que ofrece el juego. De todas maneras, si tienes algún problema con el manejo del juego, el programa incluye un completo manual que te explica todas las opciones a seguir.
Esta demo se ejecuta desde Windows. Para ello, vete al administrador de archivos, y una vez allí, y dentro del directorio METAL, en la unidad del CD-ROM, pulsa sobre MM.EXE

STAR TREK THE NEXT GENERATION

SVGA, tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible, 386DX, 4 Mb de RAM..





Esta demo te muestra lo mejor de esta aventura espacial. Con Star Trek: The Next Generation podrás revivir los nuevos capítulos de esta famosa serie espacial y conocer nuevas culturas extraterrestres. El capitán Spock y todos sus aliados te acompañarán en esta aventura.

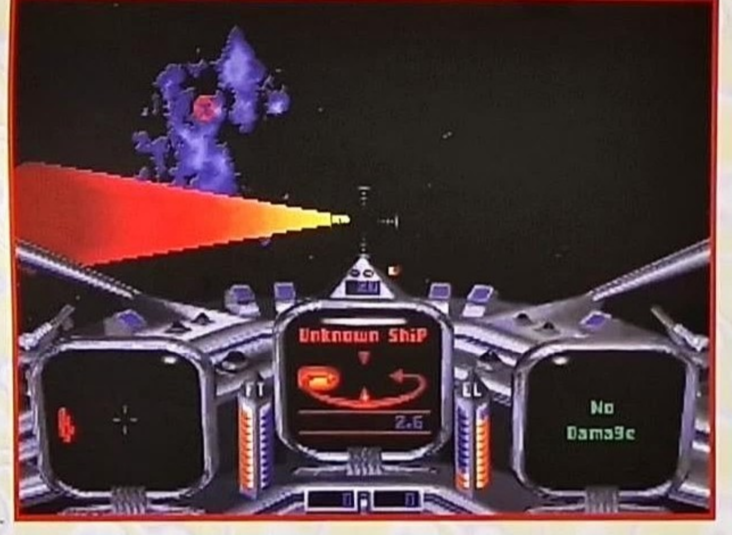
● **MANEJO:** Esta demo es automática, si quieres salir pulsa <Esc> en cualquier momento.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\TREKDEMO, luego teclea PLAYDEMO.EXE.

HELL

486 o superior, 4 Mb de RAM, Tarjeta de sonido opcional.

Esta demo te muestra lo que será el juego Hell. En esta aventura llena de acción tendrás que desafiar a las mismísimas fuerzas del lado



oscuro. Esta demo se puede ejecutar con dos archivos diferentes que tendrás que seleccionar en función de si quieres sonido o no. Esta demostración no funciona bajo Windows, ya que puede bloquear el sistema gráfico y dañar seriamente el sistema. Utiliza MS-DOS para verla. Además, así podrás sacar el máximo partido a la velocidad gráfica de tu PC.

● **MANEJO:** Esta demo no es jugable, para terminar la visualización puedes o bien esperar a que termine, o bien pulsar la tecla <Esc>.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\HELL, luego teclea HELLDEMO.BAT o HELL.BAT.



STAR CRUSADER

386DX, 4 Mb de RAM, ratón y teclado.

Toda una batalla espacial te está esperando con esta magnífica demo. Nada más empezar te aparecerá un esquema con forma de águila. Pulsa en el botón rojo inferior para obtener una descripción de la misión a realizar. Una vez informado, señala con el ratón en la puerta inferior derecha de la sala, allí sitúa el ratón en la esquina superior derecha y selecciona "Fly Mision", el resto dependerá de tu habilidad como piloto.

● **MANEJO:** Para desplazar la nave puedes utilizar el ratón o el teclado. Para disparar y acelerar utiliza los botones del ratón. Si quieres una ayudita pulsa la tecla <Tab> (Tabulador) para que seas invencible.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\NSP, luego teclea GAME.EXE.

VIRTUAL CHESS

486DX/33 Mhz. 4 Mb. RAM, tarjeta de sonido opcional, teclado, ratón.

Los amantes del ajedrez están de suerte. Por fin ha



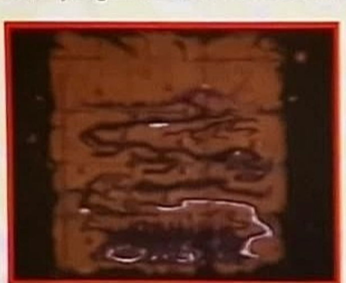




llegado a nuestras fronteras un simulador de este juego tan estratégico y que cuenta con tantos adeptos, con la salvedad de que en esta ocasión, los gráficos han sido realizados de forma que parezca que nos estamos moviendo a través del tablero. Cada vez que una pieza coma a otra, aparecerá una imagen en tres dimensiones, donde las piezas interactuarán entre ellas. Siéntete como un verdadero Kasparov, pero esta vez, en 3D.

● **MANEJO:** El manejo de las piezas se realiza totalmente con el cursor del ratón, por lo que el manejo de este juego no debe entrañar ninguna dificultad. Las reglas son las normales en ajedrez.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\VCHESS01, luego teclea TITUS.BAT.



MENZOBERRANZAN

486SX/33 Mhz., 4 Mb RAM, tarjeta de sonido.

Dentro del mundo de Dungeons and Dragons existen muchos reinos apartados en los que rigen leyes que en demás partes del Universo podrían resultar ridículas, y que sin embargo en cada reino pueden significar una cuestión de vida o muerte. Menzoberranzan es el nombre de la tierra subterránea en la que viven los Elfos Oscuros, o Drow, como se les conoce vulgarmente. Tú controlas un grupo de aguerridos heroes, que se han visto envueltos en una extraña guerra entre los Drow y las razas de la superficie. La misión de los protagonistas será encontrar la manera de evitar este confrontamiento, pues puede llevar al desastre, y en algunos casos a la extinción de muchas de las razas que existen en este mundo.

Aunque la demo no es jugable, podrás disfrutar de las excelencias de un juego que va a dar mucho de que hablar entre los fanáticos del rol.

● **MANEJO:** Esta demo no es jugable, así que solamente siéntate delante de tu monitor y disfruta.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\MENZO, luego teclea MENZO.EXE.



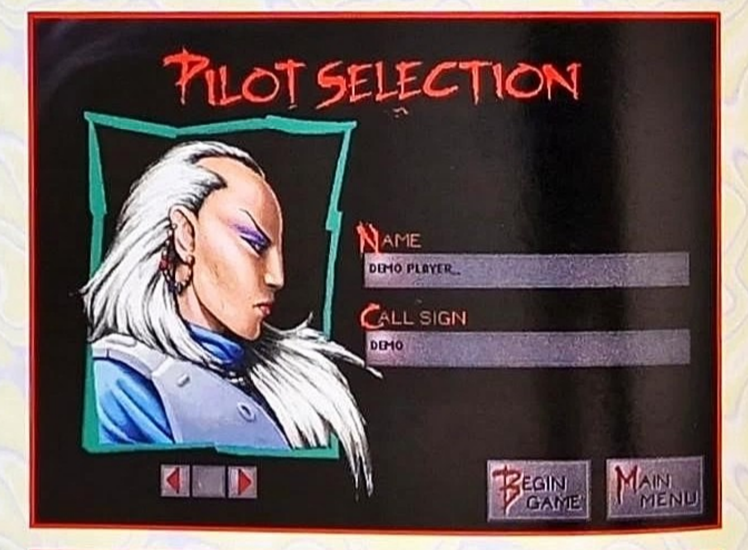


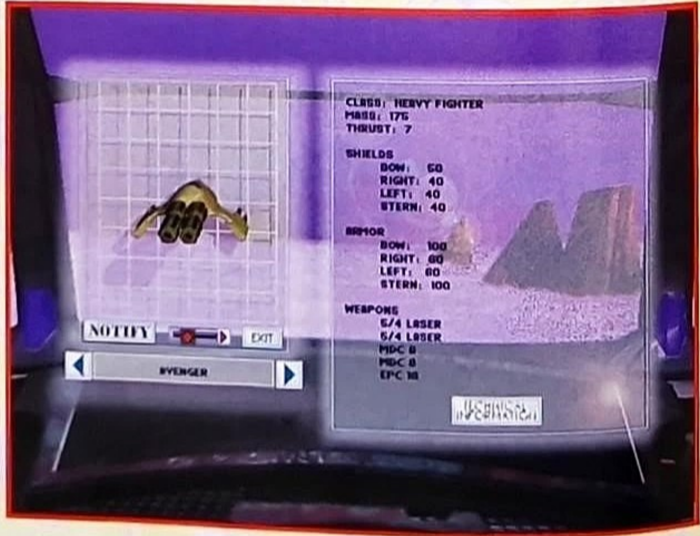
RENEGADE

486 a 33 Mhz., 4 Mb RAM, SVGA, ratón, teclado, tarjeta de sonido

Renegade cuenta la historia de un grupo de valientes pilotos espaciales, a los que les ha sido encargada la misión de encontrar una estrella, en la que, según los científicos, puede desarrollarse la vida. La demo es jugable, pero está limitada a la primera misión, en la que tendréis que acabar con unas naves alienígenas que llevan el mismo rumbo que vosotros y no dejarán por nada del mundo que se les adelante otra raza. Siguiendo el estilo de juego de programas tan conocidos como la saga Wing Commander, o el X-Wing, Renegade nos introduce en un universo futuro en el que vivir es sinónimo de peligro.

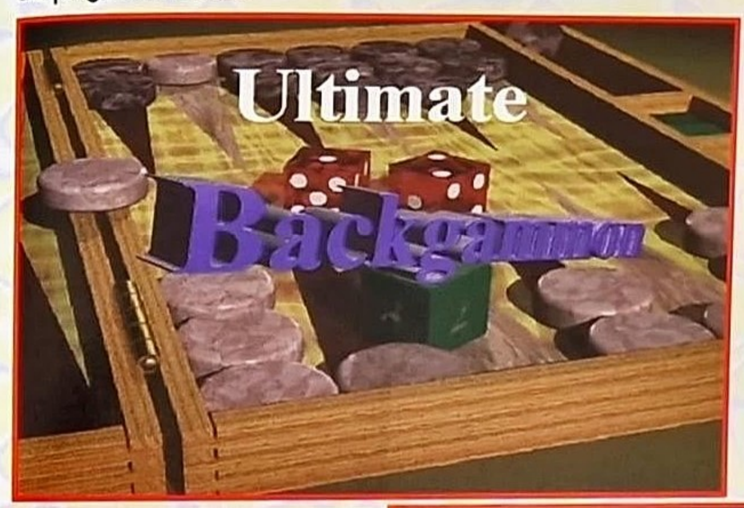
● **MANEJO:** El juego se maneja mediante ratón y/o teclado. Un completo menú de opciones, que viene incluído en el programa, os dará toda la información ne-





cesaria para manejar correctamente la demo. Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\RENEGADE, luego teclea START.BAT para disfrutar de este divertido juego de tablero.

Para jugar a esta demo desde el sistema operativo MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu unidad lectora CD-ROM y teclea CD\BACKG, luego teclea UGAMMON.BAT.





ULTIMATE BACKGAMMON

386 a 33 Mhz. o superior, 4 Mb RAM, VGA, ratón, tarjeta de sonido.

Ultimate Backgammon nos da la oportunidad de participar en este juego de la alta sociedad, en el que debes intentar que todas tus fichas lleguen a la última casilla antes que las del contrario. para ello tienes dos dados que deberás lanzar, para mover después las piezas según el resultado, pero sólo pudiendo hacerlo hacia lugares vacíos o con una sola ficha del contrincante, en cuyo caso te la comerás. Si te comen una ficha, la única manera en que podrás liberarla será si uno de los dados te da la puntuación necesaria para llevarla hacia una casilla libre.

● **MANEJO:** La demo se puede jugar íntegramente utilizando para ello el cursor del ratón.



CORRIDOR 7

386DX/33 Mhz., 4 Mb RAM, VGA, teclado, joystick, tarjeta de sonido.VGA.

Perteneces a un comando de las fuerzas interestelares y te ha sido encargada la misión de introducirte en una base espacial que ha sido invadida por unas peligrosas razas alienígenas en busca de alimento para sus crías. Tu misión consiste en acabar con la maldita plaga antes de que la plaga acabe contigo, y de paso con el resto de la humanidad. Como ayuda, dispones de botiquines, puertas y pasajes ocultos, munición extra y armas cada vez más poderosas para acabar con los monstruos espaciales, así que no tienes excusa para no llevar a cabo esta peligrosa misión.

● **MANEJO:** Los cursores te permitirán moverte por el escenario. Con los números del 1 al 9 puedes seleccionar las diferentes armas, mientrás que con la barra espaciadora abres puertas, armarios o pasajes secretos, y con el botón Control disparas sobre los enemigos.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\CORR7, luego teclea RUN.BAT.





BODYCOUNT

386DX/33 Mhz., 4 Mb RAM, teclado, joystick, tarjeta de sonido.

Perteneces al grupo de las fuerzas especiales estadounidenses, y te ha sido





encargada la misión de adentrarte en un bunker fortificado para desmantelar un cártel que se ha formado allí y que tiene planes de dar un golpe de estado matando al presidente, y haciéndose con el control del Pentágono y la Casa Blanca. Tu duro y largo entrenamiento, y tus habilidades para el combate te convierten en la persona ideal para llevar a buen término el encargo que te ha sido hecho.

● **MANEJO:** Los cursores te permitirán moverte por el escenario. Con los números del 1 al 9 puedes seleccionar las armas. Con el espacio abres puertas y armarios, y con el Control disparas.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\BCDEMO, luego teclea RUN.BAT.

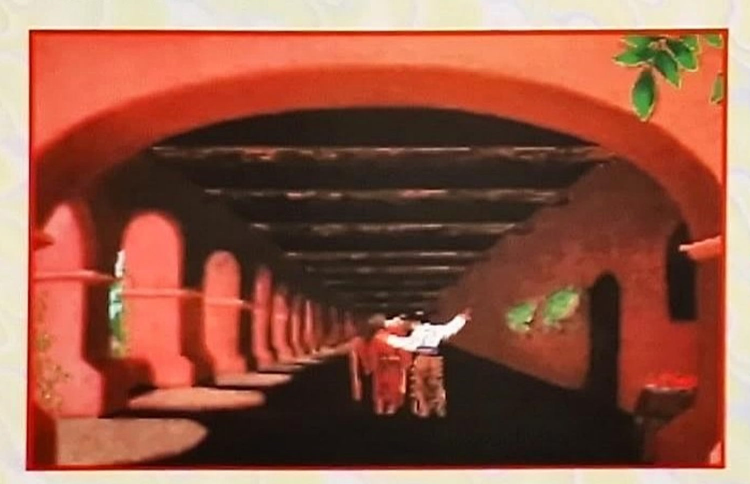
ZORRO (demo no jugable)

386DX/33 Mhz., 4 Mb RAM, VGA.

Las aventuras del famoso bandolero enmascarado llegan a nuestro país de la mano de Proein, S.A. para que podamos disfrutar de lo lindo mientras hacemos una enorme cicatriz con forma de zeta, en la frente de los soldados franceses. Siguiendo el estilo del ya consagrado Prince of Persia, Zorro nos da la oportunidad de revivir las aventuras de este mítico personaje que siempre marcaba a sus victimas.

● **MANEJO:** La demo no es jugable, pero te dará una idea de las excelencias que este juego puede ofrecerte. Disfruta de los excelentes escenarios y de la música.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\ZORRO, luego teclea RUN.BAT.





ISHAR 3

386DX/33 Mhz., 4 Mb. RAM, VGA, ratón, teclado, tarjeta de sonido.

No contentos con ofreceros en primicia el juego completo Ishar, aquí os mostramos una demo de la tercera parte de esta increíble saga, con nuevos monstruos, personajes más poderosos, bravos guerreros y eruditos magos, que darán un nuevo significado a la palabra diversión. La calidad de los gráficos ha aumentado enormemente, siendo en algunos casos digitalizaciones de personajes reales. La demo te ofrece ya un grupo de héroes formado, pero en el juego completo puedes elegir tu mismo los personajes que quieres que formen tu unidad.

● **MANEJO** Con el cursor del ratón puedes controlar todos los movimientos de los personajes y las opciones del juego, pero por comodidad y rapidez, puedes utilizar las teclas de función, siendo del F1 al F5, las que activan las acciones de cada uno de los personajes, y del F8 al F12, las que hacen que golpeen. Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\MENZO, luego teclea la palabra START.EXE, pulsando <Intro> a continuación.



LORDS OF THE REALM

386DX/33 Mhz.,640 Kb RAM, VGA, ratón, tarjeta de sonido.

En el año 1268, el trono de Inglaterra se encontraba vacante y los señores feudales luchaban entre si para conseguir la corona.
Con Lords of the Realm podrás encarnar a uno de esos señores feufales en la dura lucha por el trono. Tu misión no será nada fácil, ya que los otros señores no dudarán en atacarte en el caso de que te hagas demasiado poderos..
En este juego tendrás que tomar todas las decisiones que tenía que plantearse un monarca en aquella época: control de los impuestos, mantemiento del ejército, supervisión de las cosechas, construcción de castillos, establecer alianzas estratégicas, luchar en crueles batallas contra los aspirantes a la coronam comerciar con todo tipo de mercancías, y toda una gran cantidad de opciones que transforman a Lords of the Realm en una excelente simulación de señor feudal.



¿Serás capaz de mantener a tus siervos contentos y al mismo tiempo ser respetado por tus contrincantes a la corona? ¿Podrás ser el futuro rey de Inglaterra al que todos amarán y respetarán?. La solución a estos problemas te espera en Lords of the Realm.

● **MANEJO:** El manejo se realiza íntegramente desde el ratón, lo que lo facilita enormemente.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\LORDS, luego teclea LORDS.EXE.





1942

386DX/33 Mhz., 4 Mb RAM, VGA, ratón, tarjeta de sonido.

El año 1942 nos introduce en los momentos culminantes de la II Guerra Mundial. Conviértete en el que decida el resultado del confrontamiento de países más espectacular de toda la historia. Podrás controlar las mejores máquinas de guerra, tanto marítimas y terrestres, como aereas. 1942 nos ofrece otro punto de vista sobre la Guerra de las Guerras.

● **MANEJO:** El manejo se realiza íntegramente desde el ratón, lo que lo facilita enormemente.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\1942, luego teclea RUNME.EXE.



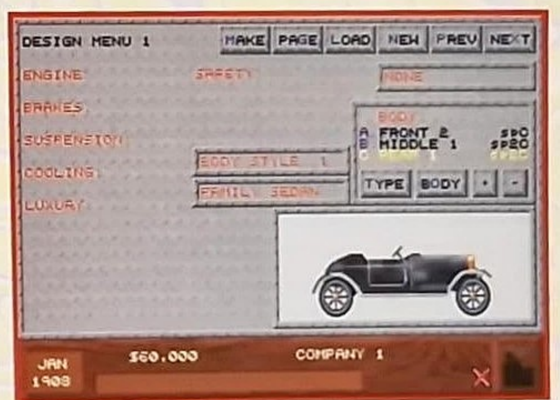


DETROIT

286, 640 Kb. memoria básica, VGA, tarjeta de sonido, ratón.

Sigue los pasos de Henry Ford y conviértete en un magnate del sector del automóvil. Diseña tus propios prototipos y lucha contra la competencia para lograr el modelo más vendido. Esta simulación te ofrece todos los factores que intervienen en la empresa del automóvil. El éxito o el fracaso solamente dependen de ti.

● **MANEJO:** El manejo se realiza íntegramente con el cursor del ratón, por lo que no imprime mayor dificultad. Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate, en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\DETROIT, luego teclea DETROIT.EXE.





BUREAU 13

486DX/33 Mhz., 4 Mb. RAM, Sound Blaster instalada en la interrupción (IRQ) 7.

Disfruta de los increíbles gráficos en movimiento, y de la música digitalizada que te ofrece esta demo, que reúne las aventuras de un grupo de policías con poderes especiales que los convierten en el escuadrón por excelencia para realizar operaciones de máximo riesgo. Bureau 13 es una demo no jugable que te hará la boca agua mientras esperas al juego definitivo.

● **MANEJO:** Es una demo no jugable, pero que te

muestra todo lo bueno que la versión definitiva te va a ofrecer.

TEDDY'S BIG DAY

4 Mb de RAM, VGA, teclado, tarjeta opcional.

Con la ayuda de una película de animación interactiva, este programa representa un día en la vida de nuestro nuevo amigo Teddy. Este programa educativo enseñará al niño miles de cosas que hay que hacer todos los días como: despertarse, vestirse, asearse, desyunar, jugar, etc. Con esta demo el niño podrá dar vida a todo un cuento de dibujos animados y seleccionar lo que Teddy debe hacer en cada momento.

● **MANEJO** El juego se utiliza íntegramente con el teclado. Nada más pasar la pantalla de presentación se te indicarán en la pantalla las teclas necesarias para controlar el juego.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\TEDDY, luego teclea TEDDY.BAT.

A.T.P.

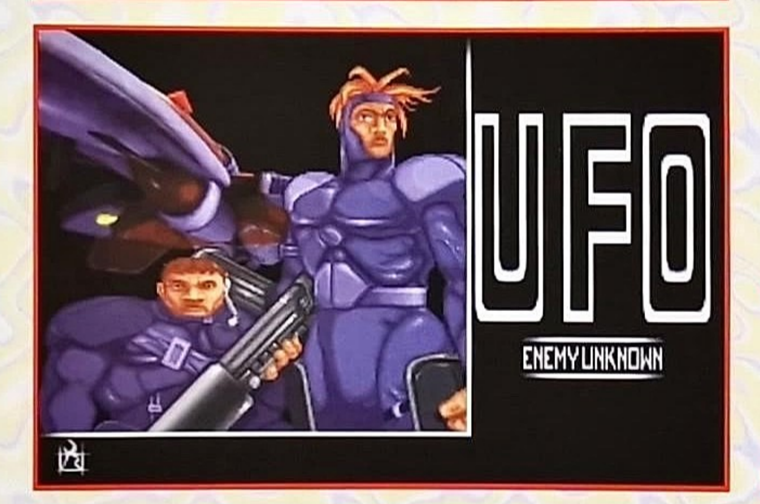
386DX, 4 Mb de RAM, VGA o superior, tarjeta de sonido.

Esta demo no es jugable, pero te servirá parar ver cuales son las características de este magnífico simulador de vuelo comercial. En este simulador no tienes que disparar nunca, tu principal tarea será el vuelo en sí: velocidad, flapas, trazar rutas de vuelo, escuchar (con voz) a la torre de control, etc.

● **MANEJO:** Esta demo no necesita utilizar ninguna tecla, siéntate y disfruta del espectáculo.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\ATPDEMO, luego teclea ATP.BAT.





UFO

386DX, 4 Mb de RAM, SVGA, tarjeta de sonido, ratón.

Los extraterrestres están invadiendo nuestro planeta. Para la defensa de la Tierra, se ha creado una nueva organización mundial que investiga los ataques y envía tropas inmediatamente para acabar con las incursiones alienigenas. Tu objetivo pues, será acabar con una incursión alien antes de que los invasores transformen todo tu equipo, y por consiguiente a la humanidad, en mutantes.

● **MANEJO** El manejo del juego se realiza con el ratón. Debes manejar a cada soldado independientemente con las funciones que hay en la barra que aparece en la zona inferior de la pantalla. Las funciones más importantes son la de moverse (por omisión), disparar, cambiar de personaje y pasar al siguiente turno (signo de dirección prohibida).

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea UFOINI.BAT

CYCLEMANIA

386DX/33 o superior, 4 Mb de RAM, CD-ROM de doble velocidad, SVGA, Teclado o Joystick.

Conduce tu moto a 220 Km/h en una competición improvisada. La carretera es el lugar de la competición, pero no ha sido cerrada al tráfico y podrás encontrarte de todo mientras intentas ser el primero. Este juego te muestra





una carrera a todo color con vídeo en tiempo real a pantalla completa. Para poder jugar a Cyclemania necesitas ejecutar el programa de instalación INSTALL.EXE que está en el directorio raíz de tu CD-ROM. Tras copiarse unos pocos archivos en tu disco duro, sal de Windows, sitúate en el directorio que hayas creado en tu disco duro (\CYCLE) y teclea CYCLE.BAT.

● **MANEJO:** Utiliza las <Teclas del cursor> para acelerar, frenar, y balancearte. Utiliza la tecla <G> para poner marchas automáticas o manuales, si quieres utilizar el cambio manual usa la <Z> y la <X> para cambiar las marchas. En caso de que el teclado no te responda al empezar, pulsa <K> o <Alt-K> para activarlo ya que puede que directamente te pida utilizar un joystick.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y INSTALL.EXE.

ZORRO (demo jugable)

386DX/33 Mhz., 4 Mb RAM configurada como EMS, VGA

Como se trata de una versión Beta, puede dar problemas con ordenadores muy rápidos (486 o superiores), en ese caso prueba a ver la demo no jugable.

Las aventuras del famoso bandolero enmascarado llegan a nuestro país de la mano de Proein, S.A. para que podamos disfrutar de lo lindo mientras hacemos una enorme cicatriz con forma de zeta, en la frente de los soldados franceses. Siguiendo el estilo del ya consagrado juegoPrince of Persia, Zorro nos da la estupenda oportunidad de revivir las aventuras de este tan mítico y carismático personaje.

● **MANEJO:** <Intro> Saltar, <Barra Espaciadora> Saltar hacia arriba, <Control> Látigo.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raiz de tu CD-ROM y teclea CD\ZORRO2, luego teclea ZORRO.EXE.

TRANSPORT TYCOON

386DX/25, 4 Mb de RAM, ratón, SVGA

Con el mejor estilo de las simulaciones de Microprose te ofrecemos esta "demo". En este juego tienes que crear un imperio ferroviario y dominar a tus oponentes. En el juego completo es posible controlar además aviones, camiones, autobuses y barcos, así como pedir créditos, invertir en publicidad, mejorar las calles y carreteras, investigar nuevos modelos en exclusiva, y todo lo imaginable en un mundo donde el transporte es el rey de la comunicación. Si ya habéis tenido la suerte de jugar con Civilization, Colonization, Railroad Tycoon y Pirates, encontraréis a un más que digno sucesor de estos programas en Transport Tycoon: la simulación de transportes más completa y divertida.

● **MANEJO:** Todo el juego se maneja con el ratón. Señala primero en el icono que tiene la forma de una "vía" para crear tus estaciones de tren y luego traza poco a poco la vía que conecte tus estaciones. Crea un depósito de trenes que esté conectado a la vía y haz un click con el ratón sobre él. Compra una locomotora con vagones, traza una ruta y... ya habrás empezado a crear un nuevo imperio.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\TYCOON, luego teclea TRANS.EXE.

OVERDRIVE

386DX/33, 4 Mb de RAM, VGA, Teclado

Una carrera llena de la más trespidante acción está a punto de comenzar en la pantalla de tu PC. Los vehículos de esta competición están en la parrilla de salida y sólo faltas tú para que la carrera comience. Con una perspectiva cenital, Overdrive te propone una carrera llena de obstáculos y premios diseminados por el circuito. Sólo los pilotos más astutos podrán obtener la victoria en esta competición

● **MANEJO:** Conducir este modelo es muy fácil, sólo tienes que utilizar las teclas del cursor para acelerar, frenar y tomar las curvas. Pasa por encima de los "Turbo" si quieres aumentar tu velocidad.

Para jugar a esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\OKPC32, luego teclea OVERDEMO.EXE.



INSTRUCCIONES DE LA DEMO EN DISQUETE MASTER OF MAGIC

Este mes os ofrecemos en disquete una versión de demostración del juego Master of Magic que próximamente saldrá al mercado. Este programa os propone luchar para conseguir ser el mago más poderoso del universo, pero no estaréis solos, otros magos tienen las mismas malas intenciones que vosotros y sólo el mejor estratega podrá ser el "señor de todos los magos" (traducción de Master of Magic).

Recuerda que para poder ejecutar esta demo es necesario disponer de memoria LIM/EMS, también conocida como memoria expandida. Si tienes instalado una versión de MS-DOS 6.0 o posterior, puedes utilizar el programa MEMMAKER y seguir las instrucciones de tu manual.

MANEJO DE LA DEMO

Todo el manejo del juego se puede hacer exclusivamente con el ratón. Nada más ejecutar la demo lo primero que se te pedirá es que elijas0 al mago que quieres representar, el otro será tu enemigo el resto de la partida.
La pantalla general del juego se divide en las siguientes opciones:

- Game: utiliza esta opción para salir al sistema operativo y terminar de jugar.

- Spells: Abre el libro de conjuros. En este libro encontrarás escritos todos los conjuros que conoces hasta el momento. Al empezar el juego ya sabrás un conjuro. Si pulsas con el botón derecho del ratón sobre el conjuro, obtendrás información de todas las propiedades que tiene, como son: los efectos que produce, el coste en maná para su creación y el coste de mantenimiento. Los puntos blancos que hay al lado del conjuro son los turnos que se tarda en lanzar el conjuro.

- Armies: Esta pantalla te muestra un esquema de todos los líderes reclutados por tu ejército, así como de los objetos mágicos que llevan encima.

- Magic: Aquí podrás distribuir tus puntos de producción para obtener más maná, reducir el tiempo de investigación de nuevos conjuros o subir el nivel de tus líderes. En esta pantalla hay una opción llamada "Alchemy" que sirve para transformar oro en maná y viceversa.

En la zona lateral derecha de la pantalla principal hay un esquema que muestra el maná y dinero almacenados, así como el ritmo de crecimiento o decrecimiento del dinero, comida y maná. En la esquina inferior derecha está la palabra "Next". Si la pulsas pasarás al siguiente turno. En los primeros turnos del juego utiliza sucesivamente esta opción hasta que empieces a crear unidades militares.

Para ver lo que está haciendo una ciudad pulsa con el botón derecho del ratón sobre la misma y aparecerá la información pertinente. Al principio las ciudades están produciendo casas para aumentar su tamaño. A mayor número de habitantes, mayor dinero y comida ingresados.

En la esquina inferior derecha de la pantalla de una ciudad está la opción "Change" que sirve para cambiar la producción. Si pulsas con el botón izquierdo aparecerá una lista con todas las posibilidades actuales de producción. A la izquierda aparece una lista con los edificios disponible y a la derecha aparece otra serie con las unidades militares que pueden ser reclutadas. La opción "Settler" sirve para crear caravanas con las que podrás crear nuevas ciudades a más de tres cuadros de distancia de tu capital. Cuando termines una construcción investiga a ver si has habilitado nuevas construcciones. Por ejemplo, si construyes un "Builder Hall", podrás construir después un granero y aumentar el ritmo de crecimiento de tu ciudad.

Cuando tengas un ejército comandado por algún líder será el momento ideal para investigar los alrededores. En ocasiones podrás entrar en antiguas ruinas y bosques plagados de enemigos, pero también de recompensas, la decisión es tuya. De igual forma te puedes encontrar con las tropas y la fortaleza de tu mago rival, ¿serás capaz de derrotarle?









AMPLIAMOS EL PLAZO PARA PARTICIPAR EN LOS CONCURSOS "DRAGON LORE" Y "TRICK OR TREAT"

OK PC

Hemos recibido una gran cantidad de llamadas telefónicas y cartas expresándonos vuestro interés en participar en los concursos "Dragon Lore" y "Trick or Treat", pero rogándonos que ampliaramos el plazo para admitir cupones a concurso, ya que la dificultad de la tarea que os solicitábamos acometer para poder acceder a los fantásticos lotes de premios exigía un tiempo considerable para ser cumplimentada.

Aunque en principio la propia mecánica de los concursos nos impedía acceder a tal petición, hemos decidido no pecar de intolerancia y ceder a vuestras pretensiones, sobre todo tomando en consideración que quizás fuimos demasiado duros al fijar el plazo máximo de recepción de cupones.

Si quieres hacerte con uno de los cinco fantásticos lotes de regalo que sorteamos en cada concurso, que serán sorteados entre todos los aventureros que lleguen al final de cada juego, sólo tienes que rellenar el cupón respectivo que encontrarás en esta misma página (no valen fotocopias).

El lote de regalos para el concurso "Dragon Lore" está compuesto por unos altavoces Labtec para PC, una camiseta de Mindscape, una colección completa de libros de soluciones con trucos y mapas de los mejores videojuegos de PC (7 libros) y los juegos Megarace, Genesia y Superski Pro, mientras que el del concurso "Trick or Treat" está compuesto por un Action Replay para PC, los juegos Colonization, MicroMachines y Evasive Action, y una colección completa de libros de soluciones.

Las cartas para participar deben ser remitidas a la siguiente dirección, especificando en el sobre el concurso al que están dirigidas:

OK PC
Pza. República del Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

1) Describenos en pocas palabras qué es lo que ocurre cuando llegas al final de "Trick or Treat":

____

____

2) ¿Qué texto se puede leer en el diploma que se te muestra tras completar la aventura?

____

____

Nombre y Apellidos ....

Dirección ....

Población ....Provincia ....CP ....

Edad ....Telefono ....

1) ¿Qué pergamino te entrega el dragón del sótano de la calavera?

____

____

2) En el poblado de setas, ¿cómo recuperas tu tamaño normal?

____

____

3) ¿Cómo se acciona la palanca de la casa de los mecanismos (donde están las ruedas dentadas)?

____

____

4) Describe brevemente la secuencia final del juego:

____

____

Nombre y Apellidos ....

Dirección ....

Población ....Provincia ....CP ....

Edad ....Telefono ....

Extraña aventura del oeste en un bonito pueblo fantasma...

ALONE IN THE DARK 3

INFOGRAMES

ERBE

Distribuído por : ERBE/MCM Software S.A. • c/ Méndez Alvaro - 57 • 28045 Madrid • Tel. (91) 539 9872 • Fax (91) 528 8363



- Revolucionarias secuencias en 3 D.
- 270 escenarios, 60 personajes animados.
- Velocidad de animaciones de hasta 94 imagenes por segundo.
- Nivel de dificultad ajustable.
- Situaciones pre-determinadas incluídas en el juego.



Servicio Técnico al usuario : Tel. (91) 528 8312

Disponible solo para CD-ROM